

Belgien bfr 139,- Dänemark dkr 26,50 Italien Lit 7.000 Luxemburg Lfr 139,-
Niederlande hfl 7,80 Österreich öS 49,- Schweiz sfr 6,50 Spanien Pta 625
ISSN 0946-6304
COMPUTEC VERLAG
4/98
PC Games
4 98
nur DM 6,50
Die Nr.1
Ohne Spoiler und Turbo
Grand Prix Legends
Unterwegs mit Schumis Großvätern
Der Genre-Mix im Test
Battlezone
Konkurrenz für Uprising
Monster mit IQ
Half-Life
3D-Action der nächsten Generation
Anbruch einer neuen Ära
Ultima 9
Wie Origin das Rollenspiel neu definiert
48 Seiten Tips & Tricks mit FastFinder: Diablo: Hellfire, Nuclear Strike, Myth, Lords of Magic und Riven. Hardware: Joysticks und Gamepads
Half-Life ▪ Ultima 9 ▪ Forsaken ▪ Jedi Knight: Mysteries of the Sith ▪ The Last Ninja
04
4 398336 106500



Frühlingsgefühle

Freitag, 31. Januar 1998
„Ein Spiel, das in dieser Form niemand von uns erwartet hätte“, orakelte Ascaron-Chef Holger Flöttmann im Vorfeld. Er hatte nicht zuviel versprochen: Bei der Pressekonferenz provoziert die Motorradsimulation *Grand Prix 500cc* Vergleiche mit Ubi Softs *F1 Racing Simulation*. Nicht schlecht staunt das anwesende Fachpublikum auch über Alex Hofmann, den deutschen Vize-Meister in der 125cc-Klasse. Der 17jährige Profi, den Ascaron seit kurzem sponsert, hängt aus dem Stegreif dank seines Streckenkenntnis-Vorsprungs selbst die Programmierer locker ab und fährt Rundenzeiten „wie im richtigen Leben“ – kann es einen besseren Beweis für die Realitätsnähe einer Simulation geben?

Mittwoch, 4. Februar 1998
Wir beschließen die Anschaffung eines Wäschekorbs für die

Thema *Grand Theft Auto (GTA)*: Jede Woche erreichen uns Hunderte von Postkarten und Briefen mit Cheats, Karten und Geheimnissen. Das Leser-Interesse an diesem Actionspiel schlägt selbst Lara Croft und Jedi-Ritter Kyle Katarn um ein Vielfaches.

Samstag, 7. Februar 1998
Jürgen Reußwig, verantwortlich für *ANNO 1602*, nimmt sich trotz der heißen Betatest-Phase Zeit für PC Games (siehe Seite 36). Er demonstriert, wie stark sich das Aufbau-Strategiespiel innerhalb weniger Wochen verändert hat, und verteidigt den Standpunkt von Sunflowers, erst die endgültige Fassung testen zu lassen. Die Vorführung macht deutlich, daß die Designer das Feedback der Fachpresse zur Preview-Version sehr ernst genommen haben.

Montag, 9. Februar 1998
Electronic Arts-Entwickler Nick ...worthy stellt das überraschend starke 3D-Strategiespiel *Warhammer: Dark Omen* (Seite 96) vor und prophezeit: „In Zukunft wird kaum noch ein Echtzeitstrategiespiel ohne 3D-beschleunigte Grafik auskommen.“ Wer als *Command & Conquer*-Spieler schmunzelnd den 3Dfx-Hype der letzten Monate verfolgt hat, wird demnächst Grafikkarten-Vergleichstests sehr viel intensiver studieren müssen...

Freitag, 12. Februar 1998
Olympiade in Nagano – und außer Peinlichkeiten wie *DSF Ski* (Seite 114) kein winterliches PC-Sportspiel in Sicht. Hallo EA Sports, wo bleibt „SimHacklschorsch“?

Montag, 16. Februar 1998
Die Qual der Wahl: Die ersten Voodoo^2-Grafikkarten schon jetzt testen – ja oder nein? Nach ersten Probeläufen mit Vorabmustern herrscht die einhellige Meinung, daß man den PC Games-Lesern keine Tests ohne verläßliche Fakten zumuten will – seriöse Benchmark-Ergebnisse sind wichtiger als das Bewerten zusammengelöteter Beta-Chips mit Alpha-Treibern. Zumal kaufwillige „Versuchskaninchen“ zumindest im März noch vor leeren Händlerregalen stehen dürften...

Mittwoch, 18. Februar ‘98
System-Experte Thilo Bayer kehrt von der Microsoft-Pressekonferenz zum Thema *Windows 98* zurück und gesteht: „Beim Gedanken an *Windows 98* brauche ich kein Beruhigungsmittel.“ Neue Treiber (AGP, USB, DVD), mehr Stabilität, höhere System-Sicherheit sowie Utilities der Nützlichkeitsstufe „Taschenrechner 3.0“ machen in erster Linie Büro-Anwender und Registry-Stöberer glücklich. PC-Spieler müssen sich ohnehin bis DirectX 6.0 gedulden, das aller Voraussicht nach erst nächstes Jahr kommt. Das eindeutige Fazit des Redakteurs: „Füße hochlegen und Ruhe bewahren“.

Einen sonnigen März und viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

INHALT

RUBRIKEN

PREVIEW

REVIEW

HALF-LIFE

Thomas Borovskis machte sich Anfang Februar auf eine Rundreise durch die Vereinigten Staaten. Auf seinem Trip besuchte er Papyrus (Grand Prix Legends), Sierra (Gabriel Knight 3) und Valve Software (Half-Life). In einer achtseitigen Reportage erfahren Sie alles über die neuen Spiele-Highlights, vor allem Half-Life hat sich in den vergangenen Monaten wesentlich weiterentwickelt und scheint in puncto Künstlicher Intelligenz neue Maßstäbe zu setzen.

26



SPECIAL

TIPS & TRICKS

HARDWARE

CD-ROM

Auf der PC Games mit CD-ROM finden Sie Demo-Versionen aktuellster Spiele sowie zahlreiche Bugfixes und Specials. Auf der PC Games PLUS finden Sie neben dieser CD-ROM die Vollversion von Star Trek: Deep Space Nine. Die Booklets finden Sie auf den gleichen Seiten wie die Backlays. Sie befinden sich hinter dem Tips & Tricks-Teil auf den Seiten 187 und 188.

Demos

Battlezone • Ceremony of Innocence • Dark Reign (Deutsche Demo) • Deadlock 2 - Shrine Wars • Earthsiege 3 (Multiplayer Technology Demo) • Flying Saucer (Deutsche Demo) • Forsaken • Grand Prix 500cc (3Dfx-Demo) • Maximum Fun: Age of Empires • RoboRumble • Sabre Ace • Seven Years War • Ultim@te Race Pro • Uprising (3Dfx-Demo) • Warbreeds • Warhammer: Dark Omen

Updates

Armored Fist II V1.01 (eng) • Cart Precision Racing V1.01 (eng) • Daytona USA Deluxe D3D-Upgrade (eng) • Demonworld V1.30 (deu) • Diablo: Hellfire V1.01 (eng) • Earth 2140 V1.71 (eng) • F1 Racing Simulation Direct Sound 3D Patch (eng) • FIFA Soccer ´98 V1.3 (eng) • Imperialismus V1.1 (deu) • I-War V1.11 (eng) • Pax Imperia V1.03 (eng) • PC Games Cheat-Update 1/2-98 (deu) • POD 3Dfx Force Feedback Patch (eng) • POD D3D Force Feedback Patch (eng) • SideWinder Force Feedback Upgrade (eng)

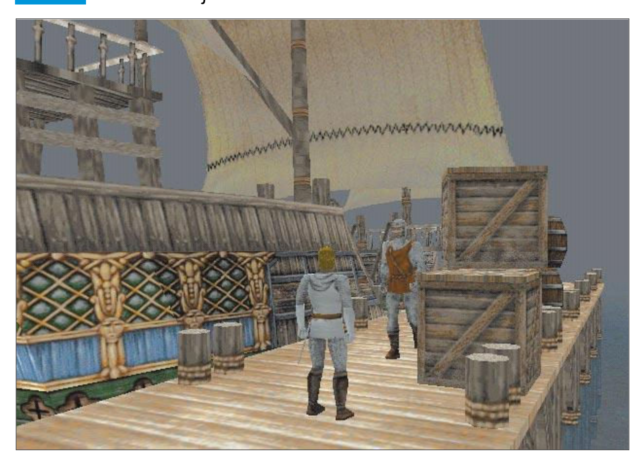
Specials

3Dfx Direct 3D Treiber V2.13 • Direct-X 5.0 • Glide Treiber V2.43 • Meridian 59 Zugangssoftware • Shiny Benchmark • Grafik-Utility „3DCC“ • Spezialeinheiten zu Total Annihilation



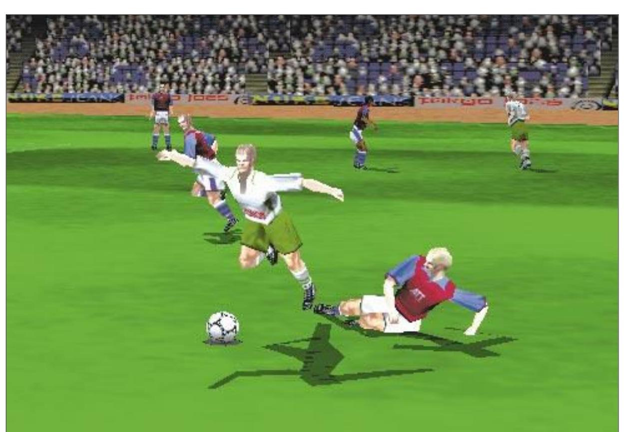
38 **THE LAST NINJA**

System 3 meldet sich endgültig zurück. Nach Constructor arbeiten die Engländer momentan an einem Remake des Commodore 64-Klassikers The Last Ninja. Wir waren vor Ort und berichten außerdem über die anstehenden Projekte Constructor 2 und Vendetta...



68 **ULTIMA 9: ASCENSION**

Richard Garriott und seine Mannen haben sich für den neunten Teil der erfolgreichsten Rollenspielserie vier Jahre Zeit gelassen. Wenn Origin nur die Hälfte aller Ideen und Konzepte umsetzt, kann das Genre durch Ultima 9: Ascension neu definiert werden. Mehr ab Seite 68...



64 **WORLD LEAGUE SOCCER**

Silicon Dreams schnürt die Fußballschuhe, um dem Marktführer FIFA 98 Paroli zu bieten. Ausgestattet mit fabelhafter Grafik, soll World League Soccer den Tabellenführer stürzen, ein Vorhaben, das bislang noch keinem geglückt ist. Mehr erfahren Sie ab Seite 64.



3D-Action Arcade-Action



Oliver Menne schreibt über Helden in Computerspielen

Eine Bestandsaufnahme. Actionspiele bewegen sich ständig an der Grenze des technisch Machbaren. Monatlich erscheinen neue Engines, die mit noch höherer Geschwindigkeit noch mehr Polygone auf den Bildschirm zaubern. Ist das sinnvoll? Natürlich darf man auf der technischen Seite nicht zum Stillstand kommen, und ständig muß nach Möglichkeiten zur Verbesserung gesucht werden, aber wesentlich wichtiger erscheint doch die stärkere Ausarbeitung von Charakteren mit Profil. Während es in der Filmindustrie Typen wie Rambo, Rocky oder Indy Jones gibt, fällt eine ähnliche Aufzählung in unserer Branche schwer. Lara Croft konnte dieses Ziel erreichen, der Avatar vielleicht auch. Aber sonst? Nehmen wir das Beispiel *Jedi Knight*. Da führt LucasArts den Helden Kyle Katarn in zwei Spielen ein und ersetzt ihn dann plötzlich in *Mysteries of the Sith* durch Mara Jade. Warum? Vielleicht, weil Ms. Croft sich wieder einmal als Gipfelstürmer der Charts entpuppt hat? Wenn das eine Marketing-politische Entscheidung war, dann ist sie zwar irgendwie nachvollziehbar, allerdings wird man auf diese Weise nie einen eigenständigen Charakter aufbauen können. In Filmen möchte sich der Zuschauer doch mit dem Helden identifizieren, mit ihm leiden oder freuen – und genauso verhält es sich auch in Spielen, nur wird dieser Aspekt bei der Konzeptionierung von Computerspielen immer noch vernachlässigt. Es scheint einfach wichtiger zu sein, daß hinter den Worten „Frames per Second" eine gigantische Zahl steht und möglichst viele Effekte gleichzeitig ausgeführt werden können. Die meisten sehen hinter Lara Croft nur eine gut aussehende Polygon-Powerfrau, vielleicht sind es aber auch andere Gründe, die für ihren Erfolg verantwortlich sind…

Shadowman

Comic-Umsetzung von Acclaim

Nach *Turok* arbeitet Acclaim an einer weiteren Comic-Umsetzung. In *Shadowman* schlüpfen Sie in die Rolle von Michael LeRoi, der als Superheld zwischen der Welt des Todes und der Welt des Lebens wandeln kann. Ihm stehen neben konventionellen Waffen auch allerlei Voodoo-Zauber zur Verfügung, mit denen er den Mächten der Finsternis gegenübertritt.

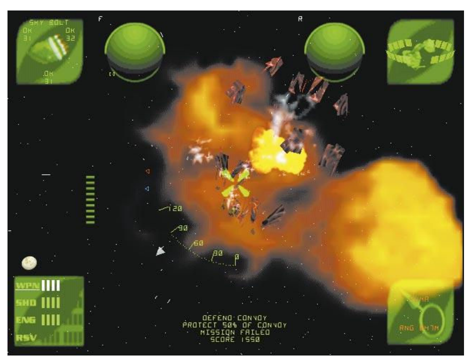


Acclaim setzt weiter auf Comics: Shadowman erzählt die Geschichte eines Superhelden mit Voodoo-Kräften.

Xenocrazy

Action im Weltraum

Grolier Interactive arbeitet an der Fertigstellung von *Xenocrazy*. Mit dem Untertitel „The Ultimate Solar War" soll sich das Produkt gegen *Wing Commander* & Co. behaupten. Drei verschiedene Spielmodi, dynamische Missionen in über 70 verschiedenen Locations und ein optional verfügbares Ressourcen-Management zeichnen *Xenocrazy* aus. Erscheinen soll die actiongeladene Ballerei im April.



Vor allem grafisch macht Xenocrazy eine gute Figur. Die gewaltigen Explosionen gehen über den ganzen Screen.

Outcast

Terminverschiebung

Aufgrund von terminlichen Änderungen innerhalb der Produktion von *Outcast* müssen wir den für diese Ausgabe angedachten dritten Teil unseres Entwicklungsberichtes leider verschieben. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Telegramm

Auf der Milia 98 in Cannes wurde *G-Police* von Psygnosis zum besten Actionspiel des Jahres gekürt. +++ Fujitsu Interactive hat die Rechte zur Umsetzung der Spielautomaten *Battle Arena Toshinden 2*, *Darius Gaiden* und *Fatal Fury 3* erworben. +++ Microsoft wird *Riot* nicht veröffentlich. Das Produkt ist durch die interne Qualitätskontrolle gefallen, für die seit kurzer Zeit Ex-Nintendo-Mitarbeiter Howard Phillips verantwortlich ist. Wir halten Sie auf dem laufenden, wer sich das Produkt jetzt schnappt. +++ Demnächst erscheint mit *Portal of Praevus* eine Zusatzdisk zu *Hexen 2*, die 15 neue Levels und drei neue Monster bieten wird. +++

Trinity

Neue Engine von id Software

Id Software tüftelt an einer neuen Engine, die momentan unter dem Arbeitstitel *Trinity* läuft. Paul Steed, zuständig für 3D-Modelle, gestaltete die Studie „Trina", die im fertigen Spiel allerdings nicht zu sehen sein wird. Das Konzept zeigt, daß die Entwickler bei id Software mit hohen Ansprüchen an ihr nächstes Projekt herangehen.

Trina ist eine Studie, die John Carmack momentan benutzt, um die neue Engine Trinity zu testen.

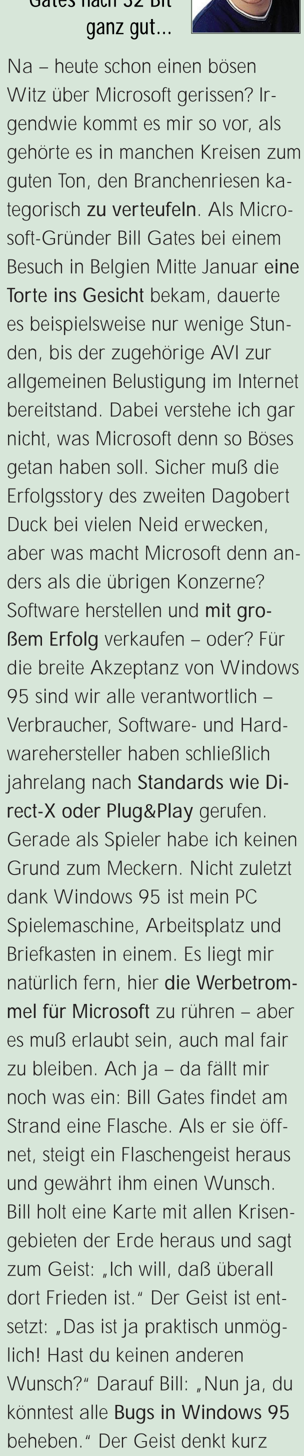
Battlecruiser 3000AD

Jetzt kostenlos im Internet

Derek Smart gibt nicht auf. Nachdem Smart alle Rechte an *Battlecruiser 3000AD* von Take 2 Interactive zurückbekommen hat, veröffentlicht er nun die neueste Version kostenlos im Internet. „Ich möchte, daß die Welt sieht, was meine Vision ist, was ich erschaffen habe und wofür ich lange Jahre so hart gearbeitet habe", meint Smart selbstbewußt und fügt hinzu: „Jetzt kann jeder das Produkt kostenlos bekommen, und vielleicht ist der eine oder andere bereit, für die nächste Version sogar Geld zu bezahlen." Unter www.3000ad.com steht *Battlecruiser 3000AD* seit dem 14.2. zum freien Download bereit.



Adventure & Rollenspiel



Thomas Borovskis
Gates nach 32 Bit ganz gut...

Na – heute schon einen bösen Witz über Microsoft gerissen? Irgendwie kommt es mir so vor, als gehörte es in manchen Kreisen zum guten Ton, den Branchenriesen kategorisch **zu verteufeln**. Als Microsoft-Gründer Bill Gates bei einem Besuch in Belgien Mitte Januar **eine Torte ins Gesicht** bekam, dauerte es beispielsweise nur wenige Stunden, bis der zugehörige AVI zur allgemeinen Belustigung im Internet bereitstand. Dabei verstehe ich gar nicht, was Microsoft denn so Böses getan haben soll. Sicher muß die Erfolgsstory des zweiten Dagobert Duck bei vielen Neid erwecken, aber was macht Microsoft denn anders als die übrigen Konzerne? Software herstellen und **mit großem Erfolg** verkaufen – oder? Für die breite Akzeptanz von Windows 95 sind wir alle verantwortlich – Verbraucher, Software- und Hardwarehersteller haben schließlich jahrelang nach **Standards wie Direct-X oder Plug&Play** gerufen. Gerade als Spieler habe ich keinen Grund zum Meckern. Nicht zuletzt dank Windows 95 ist mein PC Spielemaschine, Arbeitsplatz und Briefkasten in einem. Es liegt mir natürlich fern, hier **die Werbetrommel für Microsoft** zu rühren – aber es muß erlaubt sein, auch mal fair zu bleiben. Ach ja – da fällt mir noch was ein: Bill Gates findet am Strand eine Flasche. Als er sie öffnet, steigt ein Flaschengeist heraus und gewährt ihm einen Wunsch. Bill holt eine Karte mit allen Krisengebieten der Erde heraus und sagt zum Geist: „Ich will, daß überall dort Frieden ist." Der Geist ist entsetzt: „Das ist ja praktisch unmöglich! Hast du keinen anderen Wunsch?" Darauf Bill: „Nun ja, du könntest alle **Bugs in Windows 95** beheben." Der Geist denkt kurz nach und meint dann: „Äh... zeig mir noch mal die Karte!". Hihihi...

Fallout 2

Paradox: Kommt der Nachfolger zuerst?



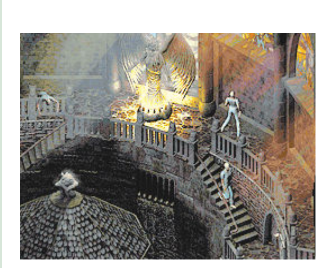
In Deutschland noch immer nicht offiziell erhältlich: Interplays Fallout.

Wie Interplay in einer offiziellen Pressemitteilung bekanntgab, wird *Fallout 2* noch im Oktober dieses Jahres erscheinen. Der Nachfolger des Science-Fiction-Rollenspiels, auf dessen lokalisierte Version die deutsche Spielergemeinde seit Monaten wartet (aktueller Release-Termin: Juni ´89), wird auf der selben RPG-Engine wie sein Vorgänger basieren. Deutliche Verbesserungen wird das Programm bei der Gefechts-KI sowie den verfügbaren Waffen erfahren, außerdem sollen längere Wegstrecken von nun an mit dem Auto zurückgelegt werden. Die Story spielt 50 Jahre nach dem Ende der Originalhandlung. Screenshots wurden von Interplay noch nicht freigegeben.

Sanitarium

Atmosphärisches Adventure für Erwachsene

Ein Grafik-Adventure der düsteren Sorte hat derzeit ASC Games in Arbeit. *Sanitarium* erzählt die Geschichte eines Mannes, der nach einem mysteriösen Autounfall in einer Nervenheilanstalt aufwacht. Schon sein erster Gang durch das riesige Gebäude beweist, daß dies kein normales Krankenhaus sein kann: Mystische Skulpturen und Kirchenfenster verzieren die Wände, Patienten verstümmeln sich selbst, und weit und breit ist kein Pfleger zu sehen. Mit einem komfortablen Point&Click-Interface muß der Spieler auf eine gefährliche Reise in die Vergangenheit gehen: Wie komme ich hierher? Bin ich entführt worden oder vielleicht selbst nah am Wahnsinn? Diese Fragen können voraussichtlich erst im Herbst beantwortet werden. Ein deutscher Vertriebspartner steht laut Auskunft von ASC Games noch nicht fest.



Sieht so ein modernes Sanatorium aus? ASC Games gibt die Antwort.

Discworld Noir

Discworld in der Unterwelt

Terry Pratchett hat Perfect Entertainment die Einwilligung zu einem weiteren *Discworld*-Adventure gegeben. *Discworld Noir*, wie das für Anfang 1999 geplante Spiel heißen soll, handelt von den Abenteuern Lewtons, dem ersten und einzigen Privatdetektiv im *Discworld*-Universum.



Discworld Noir wird sich deutlich von den Vorgängern unterscheiden. Im Bild sehen Sie Discworld 2.

Auf seiner Reise durch die Unterwelt wird laut Perfect Entertainment eine etwas ernstere Tonart angestimmt als in den beiden Vorgängerspielen, obwohl nach wie vor genug Pratchett-typischer Humor im Spiel enthalten sein wird. Das Adventure basiert auf einer neu entwickelten 360°-3D-Engine und wird zahlreiche Vertreter des „Film Noir" parodieren.

Larry's Casino

Leisure Suit Larry kehrt zurück



Hereinspaziert! Ab Sommer betreibt Larry sein eigenes Casino im Net. Ruinieren wird sich hier keiner.

Kein Adventure, sondern eine Art virtuelle Spielbank präsentiert Branchen-Promi Al Lowe demnächst mit *Larry's Casino*. Dem Spiel liegt die Annahme zugrunde, der bislang mittellose Larry Laffer sei über Nacht zum Casino-Betreiber aufgestiegen. In der Rolle bekannter Figuren aus früheren Larry-Adventures werden sich Spieler aus aller Welt zum virtuellen Glückspiel per Internet treffen können. Über Sierras neuen Online-Server WON-Net werden ab Sommer dieses Jahres Roulette, Poker, Blackjack und zahlreiche weitere Casino-Games angeboten. Abgerechnet wird dabei natürlich nicht in Dollar, sondern in „Larrybucks", die sich die Teilnehmer im Adventure-Teil von *Larry's Casino* verdienen müssen.

Simulationen & Flugsimulationen

Harald Wagner über schneidige Stellen

Seit Anbeginn der PC-Zeitrechnung gibt es genau einen Standard für Joysticks: zwei Eingabegeräte mit jeweils zwei Achsen und zwei Buttons. Zusätzliche Tasten, Coolie-Hats oder Schubachsen werden durch die Kombination mehrerer Knöpfe und vor allem beider Sticks emuliert. Allerdings benötigt jedes Spiel spezielle Treiber, um zu erkennen, daß Knopf A und Knopf B den „virtuellen" Knopf F ergeben. Da nun Knopf A und B nicht mehr gleichzeitig erkannt werden können, ließen sich die findigen Hardwarehersteller etwas Neues einfallen. **Schließlich gibt es mit Tastatur- und Mausport zwei Schnittstellen, an denen im Normalfall nur ein einziges Gerät hängt. Also schleift man den Joystick zwischen PC und Tastatur bzw. Maus ein.** Bereits ohne Softwareunterstützung lassen sich damit erstaunliche Funktionen erzeugen: Ein 20 Knopf-Joystick ersetzt fast die gesamte Tastatur, und ein Coolie-Hat macht die Maus arbeitslos. Nahezu softwareunabhängig lassen sich nun sämtliche Features des Joysticks verwenden, nicht einmal fehlende Windows 95-Treiber stören die Eintracht von Hard- und Software. So weit die Theorie. **Heimlich, still und leise verschmorte der PS/2-Controller.** Der bemitleidenswerte Chip war der hochmodernen F-22-Joystick/Throttle-Kombination offensichtlich nicht gewachsen. **Die Maus war tot, das BIOS erkannte die Tastatur nicht mehr.** Der Windows 95-Gerätemanager zeigte sich hoch erstaunt und installierte drei Lautsprecher- und Systemplatinentreiber. Wie üblich machte sich der Fehler nicht sofort bemerkbar, so daß die Fehlersuche mehrere Tage dauerte. Den PC ziert nun ein neues Mainboard, der PS/2-Controller mitsamt dem alten Board den Mülleimer, und das Joystickset steht gut verschlossen im verlagseigenen Gruselkabinett.

Comanche Gold

Jetzt mit der Goldkante

NovaLogic macht nach den Releases von *Armored Fist* und *F-22 Raptor* noch ein großes Geheimnis um zukünftige Projekte. Offenbar wird im kalifornischen Calabasas aber gearbeitet, denn mit *Comanche Gold* stellt NovaLogic eine aufwendige Überarbeitung der Hubschraubersimulation *Comanche 3* vor. Neue Landschaftsgrafiken, Videosequenzen, Grafiken und Feindobjekte sind auf der optischen Seite zu verbuchen, die verbesserte Künstliche Intelligenz und 40 neue Missionen in fünf Kampagnen sollen neuen Spielspaß bringen.

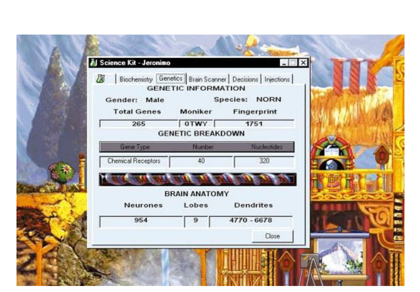


Dank der neuen MMX-Unterstützung sollen noch größere Gebäude als bisher flüssig dargestellt werden.

Creatures 2

Genforschung für jedermann

Im Herbst diesen Jahres soll der Nachfolger von *Creatures* erscheinen, dem ersten Spiel, das Künstliches Leben zum Inhalt hatte. Mit neuen Genen, Verhaltensregeln und einer verbesserten Intelligenz wird die Simulation um ein Vielfaches komplexer sein, die neu entwickelte Welt hält nun ein komplettes Ökosystem bereit. Besitzer der ersten Spielversion sollten übrigens öfter einmal auf der Homepage von Cyberlife vorbeischauen, da dort stets neue Add-Ons zum Download bereitstehen.

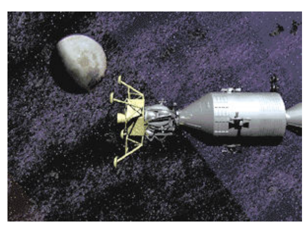


Mit den bisherigen Genen waren unsterbliche Mutanten möglich, die Zukunft wird noch weniger vorhersehbar sein.

Apollo 18: The Moon Missions

Houston, wir haben ein Problem

Das auf Homecomputern populäre Genre der Mondlandungsprogramme erhält einen zeitgemäßen Nachfolger für PCs. *Apollo 18* von Projekt Two bietet realistische Simulationen des Astronautentrainings sowie der kompletten Kommandokapsel. Aufgabe des Spielers wird die manuelle Steuerung und Überwachung der Antriebsaggregate und der Kommunikationsgeräte sein.

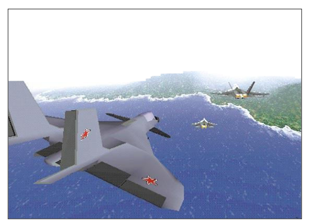


Die dreidimensionale Steuerung einer Landekapsel soll realistisch simuliert sein.

Jetfighter: Fullburn

Strike Commander kehrt zurück

Mission Studios verlängert im Herbst die über zehn Jahre alte *Jetfighter*-Reihe um *Fullburn*, eine ernstzunehmende Simulation aktueller Jagdflugzeuge. Auffälligstes Feature des Spiels ist die interaktive Storyline, die erstmals seit Origins legendärem *Strike Commander* den Spieler tief in die Handlung einbeziehen wird. Über eine Stunde Video begleitet den Piloten von F/A-18, F-22N und MiG-42 durch die knapp 100 Missionen.



Trotz MMX- und Direct3D-Unterstützung wirken die Grafiken noch etwas kahl, bis zum Herbst soll daran noch viel gearbeitet werden.

Telegramm

+++ Crusaders Studios arbeitet an *CNO 1941*, einer Mischung aus Strategie, Simulation und Adventure. Als Kommandeur muß man die amerikanische Pazifikflotte durch den Zweiten Weltkrieg führen. +++ Ebenfalls von Crusaders stammt das für den Sommer erwartete *Akula: Red Hunter*, eine Simulation aktueller russischer U-Boote. +++ Eidos hat die Entwicklung von *Flying Nightmares* gestoppt, da der Produzent und Spieldesigner Bryan Walker die Firma verlassen hat. +++ Looking Glass bittet die Spieler auf www.lglass.com um Vorschläge, welche Stadt im nächsten *Flight Unlimited* nachgebildet werden soll. Auch für eine geplante Dogfight-Simulation ist man noch auf Ideensuche. +++ DID hat auf www.did.com ein Logbuch veröffentlicht, mit dem alle Tour of Duty-Missionen direkt anwählbar sind. +++



WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder über das Ende einer unbrauchbaren Idee

Angenommen, Sie sind *SimCity 3000*-Designer bei Maxis und müssen im E3-Messebericht einer deutschen Journalistin Ermutigendes wie **„SimCity ist tot", „Blankes Entsetzen über die Demontage eines Kultspiels", „Verkorkstes Konzept"** oder **„Ungeeignete Engine"** (PC Games 9/97, Seite 47) lesen. Weiterhin angenommen, diese Redakteurin steht mit ihrer Meinung keinesfalls alleine da. Würden Sie da nicht umgehend Ihre Festplatte formatieren und nochmal ganz von vorne anfangen? **„Wir sind zu den Zeichentischen zurückgekehrt"**, heißt es in einer Maxis-Pressemitteilung von Ende Januar. „Wenn Sie die Previews kennen, werden Sie sich an die 3D-Navigation erinnern, die im Mittelpunkt unserer Bemühungen zum Zeitpunkt der E3 stand. Auch wenn sich 3D-Navigation auf dem Papier gut anhört, reicht die derzeit verfügbare Technologie im Haushalt eines typischen *SimCity*-Spielers nicht zur Darstellung des hohen Detailgrads, den die Kunden von uns erwarten." Hört, hört! **Was Legionen von E3-Berichterstattern schon nach wenigen Mausklicks wußten, hat nun auch Maxis eingesehen: daß die 3D-Geschichte nicht so recht funktioniert.** Und das liegt bestimmt nicht an der Leistungsfähigkeit moderner PCs (wie die Maxis-Geschäftsleitung argumentiert), sondern vielmehr an der **ausgesprochen häßlichen Graue-Klötzchen-Grafik**, die sich für so ziemlich alles, nur nicht für ein Aufbau-Strategiespiel eignet. Nicht auszudenken, wenn *SimCity 3000* wie geplant im 3D-Look von *SimCopter* oder *Streets of SimCity* erschienen wäre! Der Brief von Maxis-General Manager Luc Barthelet endet mit den Worten **„Vielen Dank für Ihre Unterstützung und Ihren Enthusiasmus. Wir glauben, daß dies das beste *SimCity* aller Zeiten wird."** Mr. Barthelet, daran glaube ich mittlerweile auch wieder...

Age of Empires 2

Aufbruch in ein neues Zeitalter

Die ersten *AoE 2*-Bilder sind da! Zeitlich angesiedelt zwischen dem Untergang des Römischen Reiches und der Entdeckung Amerikas, tendiert das Echtzeit-Strategiespiel mit seiner unglaublich detailreich gerenderten Grafik stärker in Richtung Wirtschaftssimulation; beispielsweise wird mehr Wert auf das Ressourcen-Management (Eisenerz, Nahrungsmittel) gelegt. Preview in PC Games 5/98!



Kommt noch in diesem Jahr auf den Markt: Microsofts Age of Empires 2.

Age of Empires

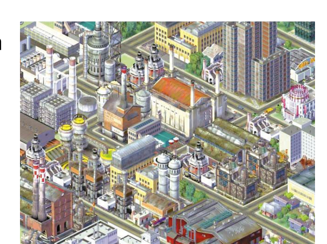
Das Imperium schlägt alles

Nach 850.000 weltweit verkauften Exemplaren ist die Nation reif für eine Zusatz-CD: Das von Microsoft autorisierte Paket (Untertitel: „Die neue Epoche") gehört zur beliebten MAXIMUM FUN-Serie und enthält vier komplett neue Kampagnen (Babylonier, Minoer, Assyrer, Phönizier), über 70 Multiplayer-Karten und das offizielle Update. Das alles gibt's für DM 29,95 im Handel.

SimCity 3000

Maxis' Zukunftsperspektiven

Vergessen Sie alle bisherigen *SimCity 3000*-Screenshots und -Infos (siehe Kolumne)! Die Städtesimulation wird *SimCity 2000*-lastiger, als viele erwartet haben. Zwischen gerenderten Wohnhäusern, Supermärkten, Fabriken und Wolkenkratzern sollen künftig Tausende einzeln (!) berechneter „Sims" spazierengehen und Auto fahren – und das auf viermal so großen Flächen! Auf der Website will Maxis zusätzliche Gebäude zum Download anbieten und Turniere veranstalten. Release: gegen Ende des Jahres!



Grafik wie aus dem Bilderbuch: In SimCity 3000 werden die Metropolen wieder isometrisch dargestellt.

Robo-Rumble

Topware im 3Dfx-Rausch

Alles so schön bunt hier: Im 3D-Echtzeitstrategiespiel *RoboRumble* (siehe Demo auf der Cover CD-ROM) kontrollieren Sie 30 Missionen lang kleine Roboter-Armeen, deren Krieger sich aus einzelnen Bauteilen montieren lassen. Das effektvolle Programm läuft ausschließlich mit 3Dfx-Karten und stellt die 16 Bit-Grafik in 640x480 Bildpunkten dar. Noch im Frühling soll's rauskommen.



3D-Karten werden Pflicht für Strategen. Jüngstes Beispiel: RoboRumble.

Pizza Syndicate

Pizza Connection-Nachfolger

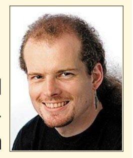
Im Herbst erscheint Software 2000s Wirtschaftssimulation um Pizza, Pasta und Penunzen. Zu viert im Netzwerk oder gegen sieben Computergegner werden wieder Knoblauch-Mango-Champignon-Pizzen gebacken – diesmal aus über 80 „Zutaten". Comic-Grafik, isometrische Städte, beliebig einrichtbare Restaurants, Schutzgelderpressungen und kleine Action-Einlagen sind nur ein winziger Auszug aus der langen Liste der Features.

Telegramm

Wie aus für gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen verlautet, steht der 3Dfx-Patch für *Dungeon Keeper* innerhalb der nächsten ein bis zwei Monate zur Verfügung. Insbesondere die Effekte sollen im Strategiebereich alles andere in den Dungeon stellen. Dafür wurde *Populous: The Third Coming (Populous 3)* auf den Herbst 1998 verschoben. ++++ *Anstoß 3* kommt! Schon jetzt wird bei Ascaron am Konzept für den erst 1999 erscheinenden Fußballmanager gebastelt. Spekuliert wird auf 3D-Karten-Unterstützung der Torszenen und Netzwerk-/Internet-Fähigkeit. ++++ Vier Bundesliga Manager (das Original aus dem Jahre ´87, Professional, Hattrick! und 97) ergeben den *Bundesliga Manager Champions-Pack*, der für DM 70,- verkauft wird. ++++ Wort gehalten: Wie angekündigt hat Ikarion die „Bonus-CD" an registrierte *Demonworld*-Besitzer versandt. Mit dabei: 3Dfx-Support, HiColor-Modus, Netzwerk-Option, weniger Bugs. Der Haken: Auch die Version 1.30 enthält wiederum etliche Fehler, Frustmindernde Patches sind bereits in der Entwicklung.



Sport & Rennspiele



Florian Stangl will mehr NHL-Spiele im Fernsehen

Ach, was war das schön! Jeden zweiten Tag kurvten die **besten Eishockey-Spieler** der Welt über olympisches Eis und zauberten, was die Kelle hergab. Eurosport sei Dank konnte der geneigte Frühaufsteher die besten Spiele live im Fernsehen verfolgen. Für NHL Hockey-Fetischisten ein Freudenfest, das noch dazu äußerst lehrreich war. Natürlich wurden die Leistungen der einzelnen Spieler aufmerksam analysiert und daraus **die Konsequenzen für die Teamkader im EA Sports-Spiel** gezogen. Mike Richter, der Fliegenfänger im Tor der US-Boys, wird so schnell bei keinem Rangers-Auftritt mehr zwischen den Pfosten stehen. Dagegen fällt die Entscheidung schwer, ob der tschechische Held **Dominik Hasek** oder Kanadas Hexer **Patrick Roy** zu meinem Lieblingsteam getradet werden. Leider wird die NHL im deutschen Fernsehen immer noch arg stiefmütterlich behandelt, so daß neueste Informationen aus dem Internet oder einschlägigen Fachmagazinen zusammengesucht werden müssen. Wer schon mal in den USA die **Live-Übertragung eines NHL-Spiels** samt der dazugehörigen Werbespots für **„the coolest game on earth"** gesehen hat, wird mit den lieblos zusammengeschnittenen 30 Minuten-Clips in Deutschland nicht glücklich werden. Nicht umsonst hat die NHL die **olympischen Spiele als Werbeplattform** für sich auserkoren, um schnellstmöglich auch in Europa Fuß zu fassen. Hoffen wir, daß die NHL-Bosse eine positive Bilanz ziehen und ähnlich der NBA bald zum Sprung über den großen Teich ansetzen. Ein Wochenende mit **Steve Yzerman, Wayne Gretzky** und **Uwe Krupp** sollte auch im Land von Bundes-Berti und Kaiser Franz zum guten Ton gehören. Bis dahin muß ich mich eben mit durch**zockten NHL 98-Nächten** über gefrorenem Wasser halten.

Autobahn Raser

Vollgas über den Kölner Ring

Endlich einmal etwas anderes als Formel 1 und Phantasie-Strecken: Bei *Autobahn Raser* der holländischen Entwickler Davilex Software heizen Sie über acht deutsche Autobahnen und dürfen sich sogar nach Berlin, Köln, Hamburg und München hineinwagen. Dabei treffen Sie auf alle möglichen anderen Fahrzeuge vom Trabant bis zum Porsche, geraten in Staus, stoßen auf Verkehrskontrollen oder Baustellen und dürfen sich nicht von der Polizei erwischen lassen. *Autobahn Raser* basiert auf dem nur in Holland erschienenen *A2 Racer* und wurde speziell für den deutschen Markt angepaßt, damit Sie so bekannte Orte wie das Brandenburger Tor wiedererkennen. Das auf leichte Zugänglichkeit getrimmte Rennspiel soll im Mai in Deutschland auf den Markt kommen.



Mit Autobahn Raser dürfen Sie auf deutschen Highways ohne Reue Vollgas geben.

Moto Racer 2

Delphine Software werkeln gerade am Nachfolger ihres Motorrad-Rennspiels *Moto Racer*, der neben einer verbesserten Grafik-Engine einen Strecken-Editor im Programm enthalten soll. Mit der Maus klicken Sie einfach einen Teil des Kurses an und ziehen ihn an einen neuen Ort, während der PC anhand von „Splines" für einen weichen Kurvenverlauf sorgt. *Moto Racer 2* soll noch im Juni erscheinen.

Monster Truck Madness 2

Schlammfahrten mit Microsoft

Im Mai soll *Monster Truck Madness 2* von Microsoft erscheinen, das gegenüber seinem Vorgänger nicht nur deutlich bessere Grafiken, sondern auch neue Features aufweist. Neben Nachtfahrten, neuen Strecken und veränderlichen Wetterbedingungen werden diesmal auch die Trucks bei jedem Crash eindrucksvoll deformiert. Das Spiel wird außer den gängigen 3D-Grafikkarten auch AGP und die Force Feedback-Technologie unterstützen. Außerdem wird Microsoft für *Monster Truck Madness 2* Turniere in der Internet Gaming Zone anbieten.

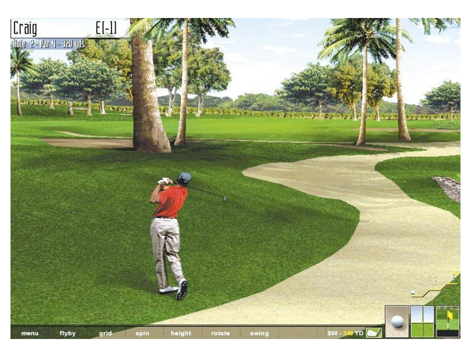


Neben der verbesserten Grafik wird es bei Monster Truck Madness 2 erstmals Nachtfahrten geben.

Microsoft Golf 1998

Neue Kurse und Internet-Anbindung

Ebenfalls im Mai erscheint voraussichtlich die neueste Version von Microsofts erfolgreicher Golf-Simulation. Diesmal dürfen Sie auf den Plätzen Teeth of the Dog, Casa de Campo Resort in der Dominikanischen Republik und Bay Harbor an den Ufern des Lake Michigan abschlagen und putten. Grafik und Ballphysik wurden verbessert, zusätzlich gibt es neben fachmännischen Kommentaren so verheißungsvolle Spielmodi wie Scramble und Bingo-Bango-Bongo. In der Internet Gaming Zone dürfen Sie wahlweise mit oder gegen andere Golfer zu einem Turnier antreten.



Microsoft Golf 1998 bietet erstklassige 3D-Grafiken.

Tiger Woods Golf

Electronic Arts und Golf-Profi Tiger Woods werden künftig eng zusammenarbeiten, um ein Tiger Woods-Golfspiel auf den Markt zu bringen. Außerdem wird Woods bei der Weiterentwicklung der *PGA Tour*-Serie von EA Sports als Berater fungieren. Wie verlautete, wird Tiger Woods die nächsten vier Jahre bei dem Spieleriesen unter Vertrag stehen. Veröffentlichungstermine wurden noch keine genannt.



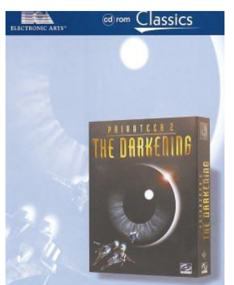
Budget, Collections, Editions

Jeden Monat präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle eine Liste mit aktueller Budget-Software.

Titel	Empf. VK
Koch Media	
Big 10	DM 49,95
3 Mega Games Si-Fi	DM 79,95
MegaPack 8	ca. DM 100,-
Replay (GT Interactive)	
3 Skulls of the Toltecs	ca. DM 30,-
Deadlock	ca. DM 30,-
Sierra Originals (CUC)	
Aces of the Deep	DM 29,95
Aces over Europe	DM 29,95
Gabriel Knight II	DM 49,95
King's Quest 7	DM 29,95
Larry 6	DM 29,95
Outpost	DM 29,95
Police Quest SWAT	DM 29,95
Shivers	DM 29,95
Space Quest 6	DM 29,95
Woodruff	DM 29,95
Classics (Funsoft)	
Afterlife	DM 39,95
Ascendancy	DM 39,95
Biing!	DM 39,95
Comanche	DM 29,95
Der Planer 1+2	DM 29,95
Doppelpass	DM 29,95
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Fatal Racing	DM 29,95
Flight Unlimited	DM 39,95
Monkey Island Special	DM 29,95
Pole Position	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
SWIV	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
Tie Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
Werewolf	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
Softprice (Bomico)	
Die Fugger 2	ca. DM 30,-
Trivial Pursuit	ca. DM 40,-
WarCraft 2	ca. DM 40,-
Zork: Nemesis	ca. DM 40,-
Green Pepper (Novitas)	
Battle Stations	DM 9,95
Airlines	DM 19,95
Cyclemania	DM 19,95
Jack Nicklaus	DM 19,95
Jagd auf Roter Oktober	DM 19,95
Crusade	DM 19,95
Das Amt	DM 19,95
Der Planer	DM 19,95
Panzer General	DM 19,95
Kixx (Eidos Interactive)	
Das Rätsel des Master Lu	DM 29,95
Johnny Bazookatone	DM 29,95
Olympic Games	DM 29,95
Olympic Soccer	DM 29,95
Shellshock	DM 29,95
Thunderhawk 2	DM 29,95
White Label (Virgin)	
7th Guest & 11th Hour	DM 34,95
Baphomets Fluch	DM 24,95
Toonstruck	DM 24,95
Z	DM 24,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Destruction Derby	DM 29,95
Dicsworld 2	DM 39,95
Ecstatica	DM 29,95
Lemmings 3D	DM 29,95
WipEout	DM 29,95
Classic (Electronic Arts)	
KKND	ca. DM 40,-
Magic Carpet 2	ca. DM 40,-
Privateer 2	ca. DM 40,-
SimCity	ca. DM 40,-
Time Commando	ca. DM 40,-
Ultima8	ca. DM 40,-
Wing Commander 4	ca. DM 40,-

Privateer 2 – The Darkening

Dunkle Vergangenheit



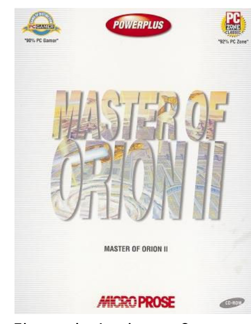
Privateer 2 spielt im Wing Commander-Universum.

Nach dem Absturz Ihres Raumschiffes finden Sie sich mit sehr wenig Geld im Raumhafen von Hermes wieder. Zu Beginn dieses Actionspiels sind Sie darauf angewiesen, kleinere Aufträge zu erfüllen. Da es im Universum aber nur so vor durchtriebenen Halunken wimmelt, sind Sie ein ums andere Mal dazu gezwungen, Ihre Frachtgüter vor den Piraten zu beschützen und zu verteidigen. Haben Sie erst genug Geld auf der hohen Kante, dann ist es auch möglich, ein größeres und besser bewaffnetes Raumschiff zu erstehen, um lukrativere Jobs annehmen zu können.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 40,-

Masters of Orion 2

Zwischen Andromeda und Orion



Ein rundenbasiertes Strategiespiel der anderen Art.

Aus insgesamt 13 außerirdischen Rassen können Sie sich Ihren persönlichen Favoriten auswählen und damit beginnen, deren Heimatplaneten zu vervollkommnen. Wird diese Welt zu klein, so können Sie mit Hilfe der Colony Ships neue Siedlungen auf anderen Planeten errichten. Dieses äußerst komplexe rundenbasierte Strategiespiel fordert neben diplomatischem Geschick und einem wohlüberlegten Handeln auch hohes Durchhaltevermögen bei den zu absolvierenden Aufträgen.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95

Die Stadt der verlorenen Kinder

Gestohlene Träume

Dieses Adventure basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm von Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro. Der Ort der Handlung ist eine Ölplattform mitten im Meer, auf der ein äußerst seltsamer Zeitgenosse haust. Da er nicht träumen kann, kidnappt er kurzerhand Kinder aus der nahegelegenen Hafenstadt, verschleppt sie auf seine Bohrinsel und versucht dort, eine Methode zu entwickeln, um ihnen die Träume zu rauben. Ihre Aufgabe besteht darin, diesem Schurken das Handwerk zu legen.

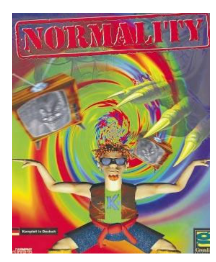
Empfohlener Verkaufspreis: DM 29,95



Helfen Sie den Kindern die Träume zu behalten.

Normality

Heute schon gezappt



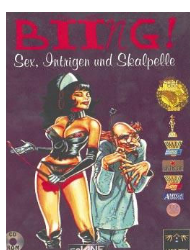
Normal? Normality! Ein abgedrehtes Adventure.

Bei diesem witzigen Adventure schlüpfen Sie in die Rolle von Kent, dem Träumer, und erkunden dabei die Stadt Neutropolis. Auf dem Weg durch die Stadt haben Sie so einige Puzzles zu lösen, die nicht immer einen linearen Gedankengang erfordern. Für jede gelungene Aktion werden Sie mit einer kurzweiligen Videosequenz belohnt, und die teilweise bizarre Handlung wird Ihnen des öfteren ein Schmunzeln entlocken.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 39,95

Biing!

(Bek)nackte Tatsachen



Der Untertitel weist auf die Handlung hin.

In der Rolle des Geschäftsführers einer reichlich verrückten Privatklinik verfügen Sie über eine Verwaltung samt Personalbüro. Zudem pflegen Sie in dieser Wirtschaftssimulation auch noch Kontakte zu Immobilienmaklern, um Grundstücksparzellen zu kaufen und darauf Lager, Warte- und Krankenzimmer, Küchen, Operationssäle und Intensivstationen aufzubauen. Mit finanziellen Drahtseilakten müssen Sie nun versuchen, Ihre Klinik am Leben zu erhalten. Eine Pleiten, Pech und Pannen-Phase ist ganz natürlich.

Empfohlener Verkaufspreis: DM 39,95

Competition

Virgin Interactive verlost in Zusammenarbeit mit PC Games kleine Raritäten zum Thema *Blade Runner*, dem Spiel zum Kultfilm. Sie können folgende Preise gewinnen:

5x Blade Runner-Modell
20x Soundtrack zum Spiel
20x Blade Runner T-Shirt



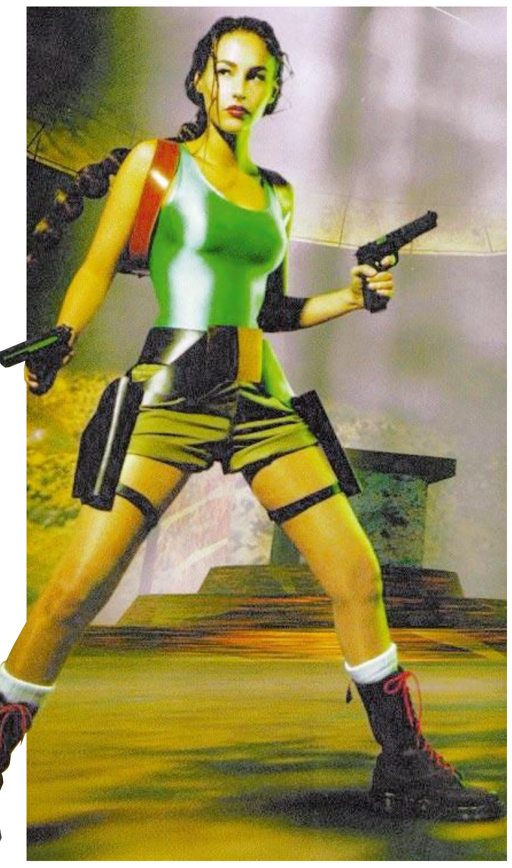
Schicken Sie einfach
eine Postkarte mit Ihrer Adresse an:

Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: Blade Runner
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Lara Croft

Vanessa Demouy als Tomb Raider-Heldin

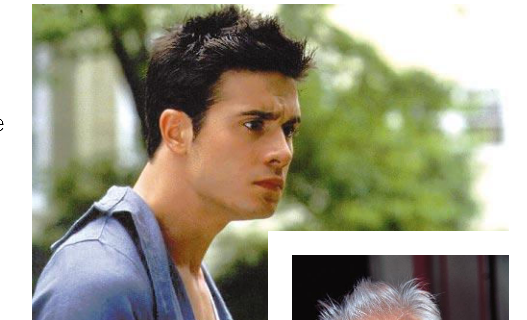
Eidos Interactive hat für ein französisches Computerspielemagazin ein Fotoshooting organisiert, in dem das begehrte französische Topmodel Vanessa Demouy als *Tomb Raider*-Heldin Lara Croft auftritt. Es handelt sich jedoch – entgegen vieler Gerüchte – nicht um die Nachfolgerin der Ex-Lara-Darstellerin Rhona Mitra. „Die Fotosession mit Vanessa Demouy war lediglich ein PR-Gag und nicht etwa der Auftakt zu einer langfristigen Zusammenarbeit", erklärt Vincent Pargney, Marketing Director von Eidos Interactive Deutschland. „Wir werden in Zukunft bis auf wenige Ausnahmen davon absehen, Lara durch reale Models weiter zu personifizieren. Schließlich haben wir Lara Croft durch unsere Zusammenarbeit mit den SZM-Studios auf digitale Weise Leben eingehaucht, so daß sie künftig TV-Shows moderieren und Interviews führen kann."



Vanessa Demouy wird entgegen vieler Gerüchte nicht das neue Lara Croft-Model.

Wing Commander Movie

Dreharbeiten zum 27-Millionen-Dollar-Film starten im April

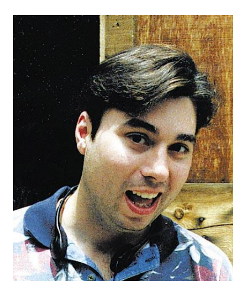


Freddie Prinze Jr. spielt den jungen Christopher Blair (oben).

Malcolm McDowell übernimmt wie in Wing Commander 3 und Wing Commander 4 die Rolle von Admiral Tolwyn (rechts).

Eine Reihe bekannter Schauspieler weist eine kürzlich veröffentlichte Darstellerliste für den Kinofilm zur Weltraumsaga *Wing Commander* auf. Der 22jährige Freddie Prinze Jr. übernimmt die Rolle von Christopher Blair, und Matthew Lillard wird als Todd „Maniac" Marshall an seiner Seite kämpfen. Beide Nachwuchstalente machten durch ihre Auftritte in Gruselstreifen auf sich aufmerksam, Matthew Lillard spielte unter anderem in Wes Cravens *Scream* eine Hauptrolle. Die echten Stars sind allerdings Jürgen Prochnow, der zuletzt in *Air Force One* neben Harrison Ford zu sehen war, und Malcolm McDowell, einer der letzten großen Charakterdarsteller. Für die beiden Veteranen ist das Thema *Wing Commander* kein Neuland. Prochnow lernte das rauhe Pilotenleben in *Privateer 2: The Darkening* kennen, Malcolm McDowell verkörperte schon zweimal Admiral Tolwyn in *Das Herz des Tigers* und *Der Preis der Freiheit*. Der Film soll auf den ersten vier Teilen basieren, Chris Roberts will als Regisseur allerdings darauf achten, daß auch Kinobesucher, die die Spieleserie nicht kennen, trotzdem auf ihre Kosten kommen: „Der Film wird die gesamte Bandbreite an Action und visuellen Effekten bieten, die die weltweit Millionen von *Wing Commander*-Fans erwarten." Um das umzusetzen, bekommt Roberts von 21st Century Fox hochkarätige Filmprofis zur Seite gestellt. Todd Moyer war Co-Produzent von *Die Maske*, und Thierry Arbogast arbeitete als Director of Photography bereits bei *Nikita* und *Das fünfte Element* mit.

Seit dem 15. Februar läuft in Luxemburg die Vorproduktion, die eigentlichen Dreharbeiten zum 27-Millionen-Dollar-Projekt starten aber erst im April. Wir werden Sie auf dem laufenden halten.



„Ich habe zwei große Leidenschaften, Spiele und Filme", meint Chris Roberts.



Jürgen Prochnow wird ebenfalls im Wing Commander Movie zu sehen sein.

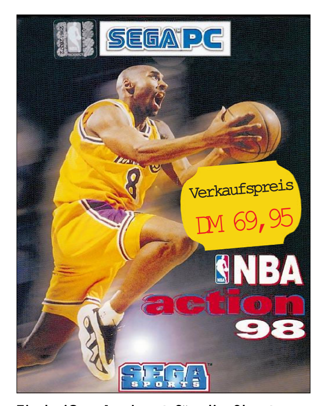




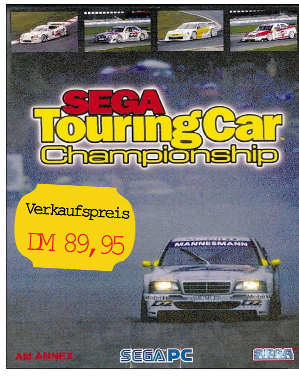


TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	1	Gold Games 2	TopWare
2	-	Titanic	Bomico
3	2	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
4	3	C&C 2: Vergeltungsschlag	Westwood Studios
5	8	FIFA 98: Die WM-Qual.	EA Sports
6	7	Age of Empires	Microsoft
7	5	Wing Commander: Prophecy	Origin
8	-	Lords of Magic	CUC Software
9	9	Flight Simulator 98	Microsoft
10	6	Riven – The Sequel to Myst	Brøderbund
11	-	Die Siedler 2 Gold	Blue Byte
12	16	C&C 2: Gegenangriff	Westwood Studios
13	11	Monkey Island 3	LucasArts
14	-	3D Ultra Pinball – Lost Cont.	CUC Software
15	-	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood Studios
16	12	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
17	4	Blade Runner	Westwood Studios
18	14	Need 4 Speed 2 SE	Electronic Arts
19	17	NHL 98	EA Sports
20	18	Worms 2	Team 17



Ein heißer Aspirant für die Charts: NBA Action 98 von Sega.



Sega Touring Car Championship ist ein Rennspiel mit Original-Lizenz.



Steve Jacksons Lionhead-Tagebuch, Teil 4

BLAH!

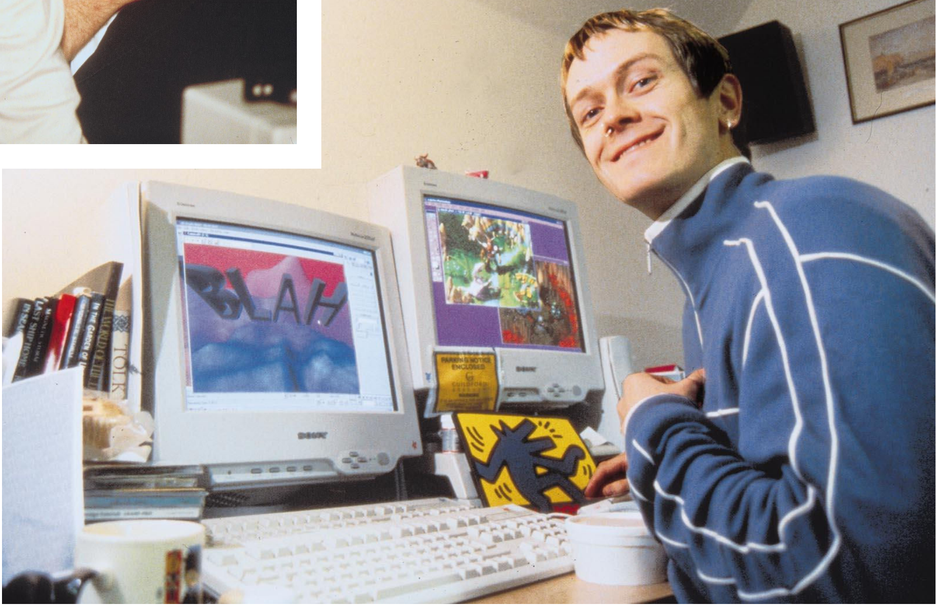
Wir hatten mehrere Leute mit dem Entwurf eines Firmenlogos beauftragt: eine professionelle Designagentur, einen befreundeten Grafiker und sogar einen Zeichner von 2000AD, einer britischen Comicserie. Nach einiger Zeit befanden wir den Entwurf von Evie McLaughlin, einer Hausfrau und Mutter, die bereits das Bullfrog-Logo gestaltete, als den schönsten.

Peter Molyneux testet Jonty Barnes' neue Wall Hugging-Routine, um von ihm das Spiel Final Fantasy VII einfordern zu können.

Im September bekam Lionhead seinen ersten Virus. Ich glaube, wenn man in dieser Branche arbeitet, sind solche Vorfälle unvermeidlich. Entzückt, daß wir uns für ihr Design entschieden hatten, verteilte Evie zahllose Disketten, die das Logo in den verschiedensten Formaten enthielten. Diese Disketten wurden überall herumgereicht, da sich jeder von uns eigene Desktophintergründe und Screensaver basteln wollte. Plötzlich ließen Marks Lautsprecher roten Alarm (bekannt aus *Star Trek*) erklingen. „Scheiße! Ein Virus!" „Welcher?" „Was macht er?" Da ich mir noch nie einen Virus eingefangen hatte, war ich völlig verängstigt. Würde die Arbeit von acht Wochen plötzlich in das Nirvana verdampfen, sobald sich der Virus ins Netzwerk vorgearbeitet hat? Wir versammelten uns um Marks Rechner, da Mark der einzige Kollege war, der einen Virenscanner installiert hatte. Dank ThunderBYTEs Antivirus war sein Rechner bald geheilt, und mit der Sharewareversion konnten wir auch unsere anderen Rechner impfen.

Zwei neue Mitarbeiter traten diesen Monat ihre Arbeit an. Beide waren Mitglieder im *Dungeon Keeper*-Team, die bei Bullfrog gekündigt und den ganzen Sommer über Urlaub gemachten hatten. Jonty Barnes ist ein wahres Energiebündel und wird sich um Teile der Künstlichen Intelligenz kümmern. Seine erste Aufgabe war es, eine „Wall-Hugging"-Routine zu entwickeln, die den kürzesten Weg zwischen zwei Punkten in einem Labyrinth berechnet. Er bot Peter eine Wette an: Wenn er es schaffen würde, das Programm zum Absturz zu bringen, würde Jonty ihm das Spiel *Final Fantasy VII* kaufen. Wenn es den Test bestehen sollte, müßte Peter Jonty das Spiel kaufen. Peter verlor die Wette.

Der andere Neuling ist Mark Healey, unser persönlicher Radikaler. Egal wie spät es ist, Mark sieht immer aus, als käme er gerade erst aus dem Bett. Er trägt meist bunte Haare, Wanderstiefel, viel zu große T-Shirts und manchmal einige Ringe durch die Nase... Er fährt übers Wochenende öfters nach Amsterdam, den Grund dafür will er mir nicht verraten. Er ist ein Teilzeit-Rockgitarrist und -Drummer. Ihn im Büro antreffen zu wollen, ist hoffnungslos. Aber er ist ein brillanter Computerkünstler: Knapp 95 Prozent der *Dungeon Keeper*-Grafiken stammen aus Marks mächtiger Maus. Als ich ihm einmal über die Schulter geschaut habe, ließ er gerade über einer blauen Hügellandschaft das Wort „BLAH" schweben, kurze Zeit später ließ er es aus dem rötlichen Himmel schneien. Da uns die zugrundeliegende Software über 7.000,- Mark gekostet hat, gehe ich davon aus, daß er mit sehr wichtigen Dingen beschäftigt ist...

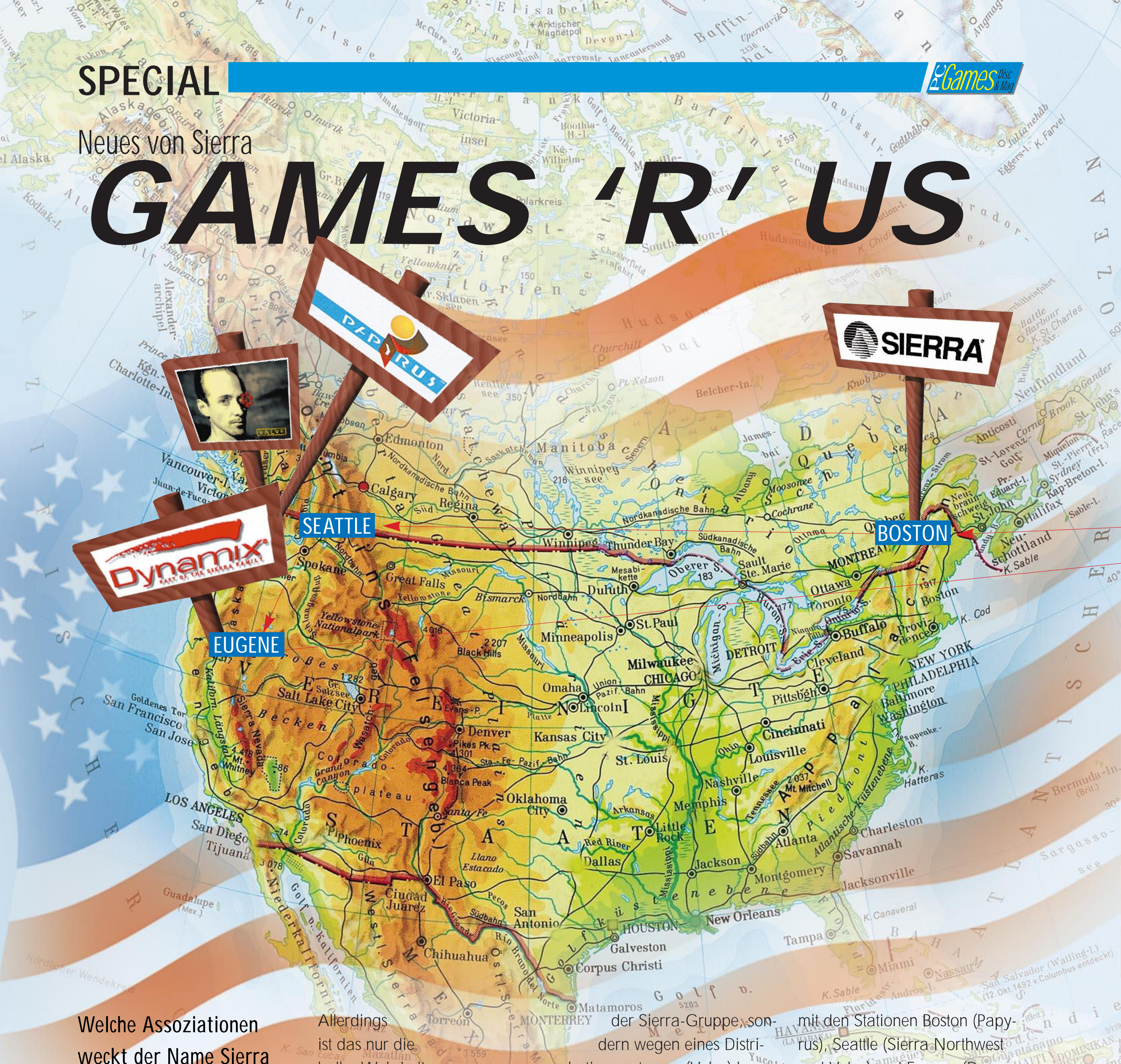


Mark Healey arbeitet außer an „BLAH" auch an den Grafiken von Lionheads erstem Spiel Black and White. Im rechten Monitor sind zwei Testgrafiken des Spiels zu erkennen.

Steve Jackson ■

Neues von Sierra

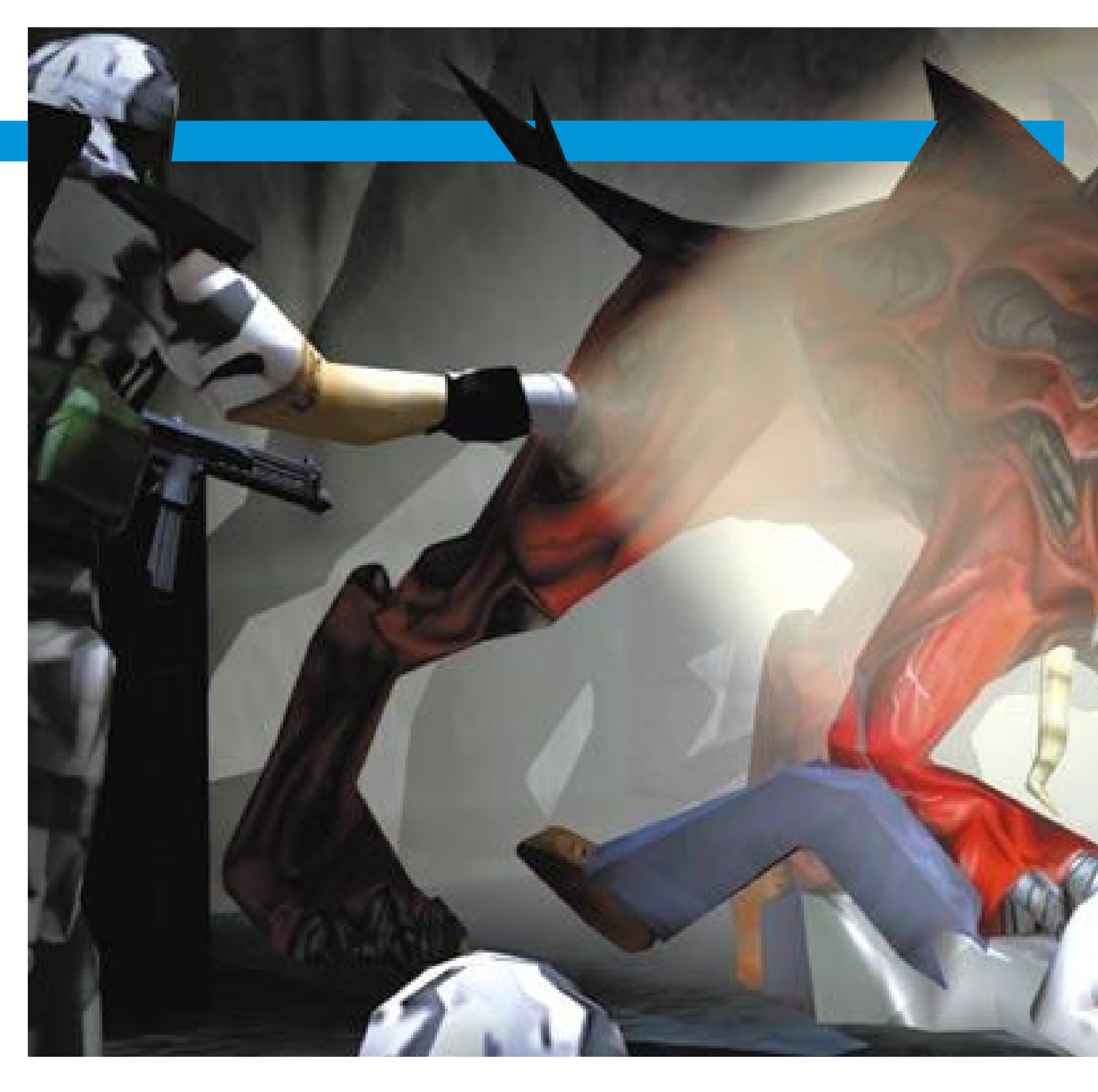
GAMES 'R' US



Welche Assoziationen weckt der Name Sierra bei Ihnen? Falls Sie dem Kreis der PC-Spieler schon einige Jahre angehören, müßte jetzt eigentlich das Wort „Adventures!" über Ihrem Kopf aufleuchten. Genau – der Firma Sierra verdanken wir so erfolgreiche Adventure-Serien wie *Leisure Suit Larry*, *King's Quest*, *Space Quest*, *Police Quest* oder *Quest for Glory*.

Allerdings ist das nur die halbe Wahrheit, denn die genannten Titel stammen allesamt von Sierra Northwest – und das ist lediglich die Zentrale des Konzerns, dem in den USA inzwischen ein Marktanteil von über 25% zugerechnet wird. Die anderen Entwickler, deren Produkte ebenfalls das Sierra-Logo tragen, heißen Papyrus, Dynamix, Impressions, Berkeley Systems und Synergistic Software. Seit kurzem leisten auch Valve Software *(Half-Life)* und Blizzard Entertainment (*Diablo*, *Warcraft* etc.) einen Beitrag zum Unternehmensergebnis – allerdings nicht als Teil der Sierra-Gruppe, sondern wegen eines Distributionsvertrages (Valve) bzw. als gleichberechtigter Partner (Blizzard). Ein unterhaltsameres Thema als die Firmenstruktur sind freilich ihre Spiele. Bereits für Weihnachten 1997 waren so vielversprechende Veröffentlichungen wie *Half-Life*, *Grand Prix Legends*, *King's Quest 8*, *Quest for Glory 5* und *Gabriel Knight 3* angekündigt. Leider wurde die ganze Liste, so wie sie hier steht, auf das Jahr 1998 verschoben. Thomas Borovskis nutzte die Spieleflaute nach Jahreswechsel, um diesen Verschiebungen auf den Grund zu gehen. Bei einer Rundreise mit den Stationen Boston (Papyrus), Seattle (Sierra Northwest und Valve) und Eugene (Dynamix) informierte er sich über den Entwicklungsstand der wichtigsten Produkte. Auf den nächsten sieben Seiten erfahren Sie, welche Spiele ihn am meisten beeindruckt haben. Über den Rest des Sierra-Lineups – *Earthsiege 3*, *Larry's Casino*, *NASCAR Racing 3* etc. – wird in den nächsten Monaten noch gesondert zu lesen sein.

Index

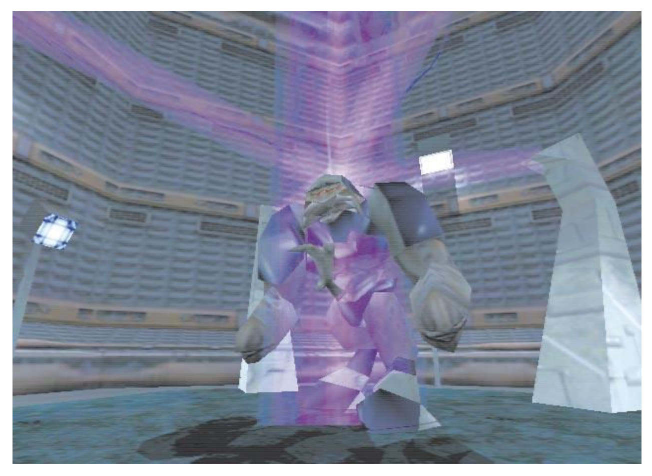


Man kann Sierra nur wünschen, daß die Zusammenarbeit mit Valve Software noch lange währt. Mindestens drei Spiele sollen von dem jungen Publisher im Auftrag des Branchenriesen entwickelt werden – und bereits das erste hat das Zeug zum Superhit. Seit unserem ersten Bericht über Half-Life (engl. für „Halbwertszeit") sind mehr als sechs Monate vergangen – Grund genug, sich noch einmal vor Ort über die technischen Fortschritte zu informieren.

Half-Life

Intelligenz-B

Zu den am meisten vernachlässigten Features in 3D-Actionspielen zählt naturgemäß die Story. Besonders kraß drückte das einst Jay Wilbur von id-Software aus, als er der Weltöffentlichkeit den ersten Teil der *Quake*-Serie präsentierte: „Um die Handlung kümmern wir uns erst, kurz bevor das Spiel in die Läden kommt. Grafik und Gameplay sind einfach wichtiger". Marc Laidlaw, Autor der Hintergrundgeschichte von *Half-Life*, setzt da andere Prioritäten. Der Gewinner des internationalen „Horror-Gilden-Awards" von 1996 schrieb eine Geschichte, in der nicht auf den ersten Blick erkennbar ist, wer oder was Gut und Böse ist. Wie unser erstes Preview (siehe PC Games 10/97) bereits ausführlich schilderte, gibt es in *Half-Life* drei unabhängig voneinander agierende Parteien: Aliens, die aus einem Raketenbunker heraus eine Invasion starten, Soldaten, die genau das verhindern wollen – sowie eine Handvoll Wissenschaftler, deren Forschungen den ganzen Schlamassel verursacht haben. Der Spieler übernimmt nicht etwa die Rolle des Soldaten, sondern die eines Wissenschaftlers, der zufällig zwischen die Fronten gerät. Marc Laidlaws Absicht war es, eine Story zu schreiben, in welcher der Spieler ausnahmsweise einmal nicht im Mittelpunkt steht. Bevor er sich einmischt, sollte er verstanden haben, was sich um ihn herum abspielt. Im Bunker gibt es ein ökonomisches System, eine Art lebendiger Gesellschaft. Die Aliens pflanzen sich fort, zeigen soziales Verhalten und machen teilweise sogar Jagd aufeinander. Die Soldaten hingegen wenden militärische Taktiken an, gehen als geschlossene Formation vor und verhalten



Die Echtzeit-Lichteffekte sind wirklich atemberaubend. Solche Farbverläufe waren bislang nur in vorgerenderten Szenen zu bewundern.







Die Wissenschaftler – der Spieler ist einer von ihnen – stehen zwischen zwei starken Fronten. Sowohl Aliens als auch Soldaten wollen ihnen ans Leder.

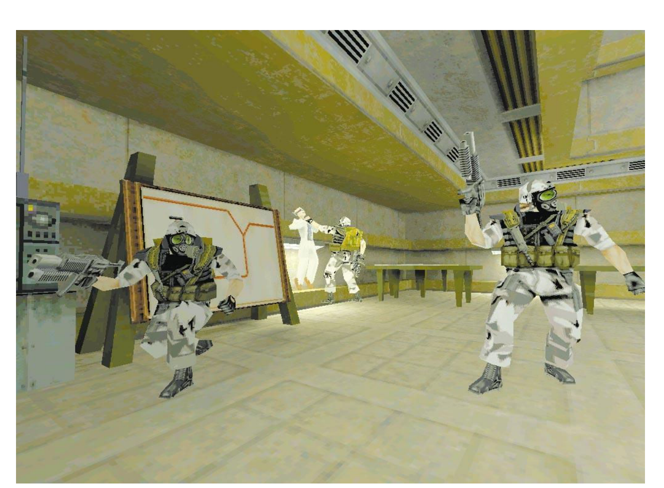


sich somit völlig anders als die Aliens oder die Handvoll im Bunker verbliebener Wissenschaftler, die sich vor Angst fast in die Hose machen.

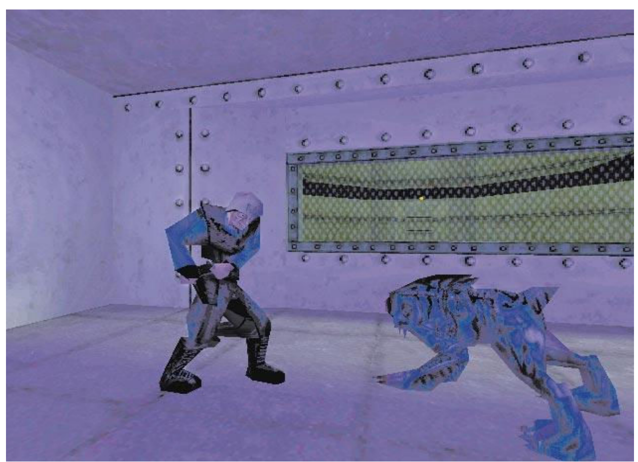
Daß für diese Science-Fiction-Story keine 08/15-Gegnerintelligenz ausreichen würde, wußte Gabe Newell von Anfang an. Der begeisterte 3D-Action-Spieler und Gründer von Valve Software ließ sich von einem jungen Mitarbeiter unlängst demonstrieren, wie man mit einer bloßen Axt auch das stärkste id-Monster austricksen kann – einfach indem man die Schwächen der KI in der Nähe von Wänden ausnutzt.

Das Monster: ein soziales Wesen?

Doch wo führt das hin? „Ein geübter Spieler verhält sich nach einiger Zeit genauso mechanisch-stupide wie die KI", meint Newell. In *Half-Life* wird das anders werden: Weder die Aliens noch ihre Gegenpartei, die Soldaten, sehen den Tod des Spielers als alleinigen Lebensinhalt – sie haben auch noch andere Probleme. Bei Valve ist man selbst überrascht, wie unvorhersehbar sich die virtuellen Kreaturen inzwischen verhalten. Drehbuchautor Marc Laidlaw verblüfft: „Neulich wollte ich ein paar US-Reportern demonstrieren, wie man mit drei KI-Verbündeten eines der stärkeren Monster aufmischt. Ich hatte die Szene kurz vorher probegespielt und war total baff, als sich meine Helfer in der selben Situation ganz unvermittelt aus dem Staub machten. Auch der dritte und vierte Anlauf führte jeweils zu einem anderen Ende. Genau das macht eine gute KI aus: Sie muß logisch sein, aber nicht einfach zu durchschauen." Das funktioniert im gegenwärtigen Entwicklungsstadium bereits wie



Der Spieler entscheidet selbst, ob er in die sogenannten „Scripted Sequences" eingreift. Rettet er seinen Freund oder schont er sein eigenes Leben?



Manche Probleme lösen sich von selbst. Wer hier interveniert, ist selbst schuld – denn so wie es aussieht, hat der Spieler bald einen Feind weniger...



„Die Veröffentlichung wurde auf April 1998 verschoben. Aber ich wette: Wenn wir fertig sind, werden die Leute sagen: 'Wahnsinn! Das ist das beste Actionspiel aller Zeiten!'"
Gabe Newell, Gründer/Managing Director

geschmiert: Manche Alien-Arten schließen sich zu Jagdgesellschaften zusammen, rekrutieren Artgenossen (nach dem Motto: „Kommt mit, Leute – Zweibeiner auf elf Uhr!"), ziehen sich aber auch schleunigst zurück, wenn ihr Leben in Gefahr ist. Das sogenannte Verhaltens-Modul jedes Lebewesens wägt ständig ab, ob eine Handlung überhaupt Sinn macht. Typische Fragestellungen der KI sind: Wie gesund sieht der Spieler noch aus? Wohin will er? Wieviele Artgenossen sind in meiner Nähe? Habe ich eine Chance, den Kampf zu überleben? Diese Informationen bezieht ein Monster natürlich nicht telepatisch, sondern mit Hilfe seiner fünf (eigentlich: drei) Sinne. Und die sind für jede Gattung unterschiedlich. Manche Monster können sehen, hören und riechen. Andere sind alleine auf ihr Gehör angewiesen, während die gemeinsten unter ihnen sogar Fährten wittern und verfolgen können. Analog die Soldaten: Sie verlassen sich auf ihr Gehör und ihre Augen.

Die Grafik: das Feinste vom Feinen

Daß *Half-Life* „lediglich" auf der *Quake*-Engine basiert, wird umso unfaßbarer, je genauer man hinsieht. Keine Spur von graubraunen Wänden und düsterer Kellerstimmung. *Half-Live* lebt vielmehr von seinen Farb- und Streulichteffekten. Die für die Beleuchtung zuständigen Programmroutinen erlauben nicht nur „echtes" Mischlicht (rotes + gelbes + blaues Licht = weißes Licht), sondern sogar die Simulation defekter Neonröhren oder rote Notbeleuchtung. Gabe Newell über die 3D-Engine: „Wir mußten die id-Engine in den letzten Monaten komplett umschreiben. Das Vertex-Animationssystem wurde durch Ken Birdwells Skelett-Animation ersetzt (siehe PC Games 10/97). Wir erweiterten den Code um 16 Bit-Software-Rendering und entwickelten unsere eigene GL-Schnittstelle." Nach Ansicht des Ex-Microsoft-Managers rührt das monoton-graue Aussehen vieler 3D-Actionspiele allein daher, daß nur 256 Farben genutzt werden anstatt der 65.535 möglichen. Erst der Schritt zu 16 Bit-Farben ermöglichte Neuerungen wie Lichtmischung, metallische



Auch außerhalb des Bunkers macht die Grafik-Engine eine gute Figur. Die Hueys können zwar nicht geflogen, dafür aber vom Himmel geholt werden.

Gruselkabinett

Es ist immer noch nicht klar, wieviele Non-Player-Charaktere es in *Half-Life* letztendlich geben wird. Die Angaben schwanken zwischen 25 und 70 verschiedenen. Ken Birdwell, der für das Animationssystem verantwortlich zeichnet, müßte es eigentlich genau wissen. Er erzählte uns, daß bereits mehr als siebzig Skelette für *Half-Life* ausgearbeitet wurden. Momentan ist der studierte Kunstmaler und Photograph zusammen mit einigen Kollegen damit beschäftigt, die entschärften Texturen für die deutsche Fassung zu entwerfen. Sie sehen eine kleine Auswahl bereits fertiggestellter Charaktere für die englische Version.

Ken Birdwell, Animations-Engineer

Manpower



Valve Software wurde 1996 von Gabe Newell und Mike Harrington gegründet. Die beiden Ex-Microsoft-Mitarbeiter sicherten sich eine Lizenz von id-Softwares *Quake*-Engine, unterzeichneten einen vorläufigen Distributionsvertrag mit Sierra und heuerten ein Team von mehr als 20 Leuten an. Nach echten Newcomern sucht man in diesem Grüppchen vergeblich – denn die Aufzählung der Titel, an denen Valve-Mitarbeiter maßgeblich beteiligt waren, füllt nahezu eine DIN A4-Seite. Die bekanntesten Beispiele: *Aces of the Pacific, Pirates Gold, Civilization, Duke Nukem 3D, Doom 64, F-15 Strike Eagle, Gunship 2000, Rise of the Triad, Shadow Warrior, Zork Nemesis.* Obwohl diese Aufzählung gewisse Ähnlichkeiten mit dem BPjS-Report („Index") aufweist, sind Rückschlüsse auf Half-Life – zumindest für Deutschland – nicht erwünscht. Da der Vertriebspartner Sierra großen Wert auf seinen unbescholtenen Ruf legt, werden parallel zwei unterschiedliche Versionen entwickelt – eine für Deutschland und eine für den Rest der Welt (klingt verrückt – oder?). Welches Projekt nach *Half-Life* in Angriff genommen wird, wollte Gabe Newell noch nicht verraten. Unserer Meinung nach deutet alles auf ein weiteres 3D-Actionspiel hin – denn gerade in diesem Genre ist Valve Know-how-mäßig schwer zu schlagen. Für Freaks: Unter http://www.valvesoftware.com/people.htm finden Sie eine komplette Namensliste mit kurzen Lebensläufen.

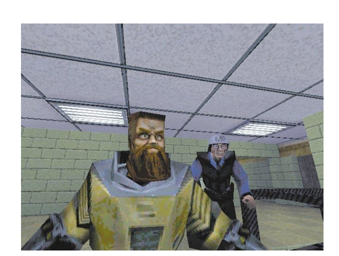


Die Aliens dringen durch eine Art „Magisches Portal" in die Forschungsstation ein. Das Dimensionstor ist fast zu schön, um es wieder zu schließen...



Oberflächen oder sanfte Lichtdimmung. Beim Skelett-Animationssystem konnte man leider nicht auf fremdgefertigte Programmroutinen zurückgreifen, sondern mußte völlig neu beginnen. Das Konzept ist einfach, aber genial: Anstatt bei jeder Animationsphase die Figur als Ganzes neu zu berechnen, kalkuliert die 3D-Engine lediglich die Lageveränderungen ihrer Körperknochen und „klebt" die Texturen dann auf das fertige Gerüst. Willkommener Nebeneffekt: Die Skelett-Animation erlaubt nicht nur hohe Polygonzahlen pro Monster, sie ermöglicht auch die exakte Zuordnung von Treffern auf einzelne Körperglieder. Es wird also sehr genau unterschieden, wo ein Charakter getroffen wurde bzw. ob er überhaupt getroffen wurde. Da jeder Knochen eines Skeletts eine Art begrenzende, quaderförmige „Treffer-Aura" besitzt, kann schon mal ein Schuß zwischen den Beinen durchsausen. Der Actionshooter *MDK* von Shiny Entertainment demonstrierte bereits im vergangenen Jahr, wieviel Spielspaß allein dieses Feature bringt. Ein Vorteil der Skelett-Animation ist außerdem die leichte Portierbarkeit für „Problemmärkte" wie etwa Deutschland (Stichwort BPjS). Anstatt die Monster komplett neu zu entwerfen, werden bei menschlich wirkenden Gegnern einfach nur die entsprechenden Texturen ausgetauscht – alle Skelette und Bewegungsabläufe können unverändert übernommen werden. Auf die 3D-Unterstützung angesprochen, konkretisiert Gabe Newell: „Wir unterstützen im Grunde alles, was verkauft wird. Der native 3Dfx-Support war von Anfang an eingeplant, und an nVidia- und NEC-Chips-Unterstützung wird noch gearbeitet. Natürlich werden auch die MMX-, Open-GL und Direct3D-Schnittstellen genutzt. Unser Lieblings-Chipsatz ist momentan aber Voodoo^2, auf dem sich die Framerate in unseren jüngsten Tests nahezu verdoppelte."

Thomas Borovskis ■

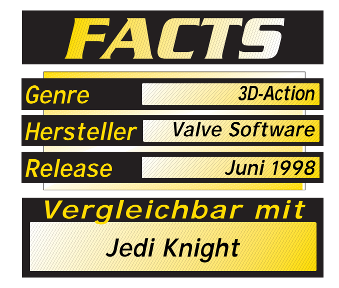


Skeletal Animation: In Minuten können Texturen ausgetauscht werden.

Viewpoint



Wenn sich 25 Profis zusammenschließen, kann nichts wirklich Schlechtes herauskommen. Doch was mir Valve jetzt in Kirkland präsentierte, übertraf meine Erwartungen um Längen. *Half-Life* wird zahlreiche Anregungen in das Genre bringen und könnte technisch wie spielerisch neue Maßstäbe setzen. Es bleibt die Frage, wieviel Valve vom ursprünglichen Konzept wegnehmen muß, um das Ganze auch Deutschland-tauglich zu machen. Bis jetzt konnte mir darauf noch niemand eine befriedigende Antwort geben.

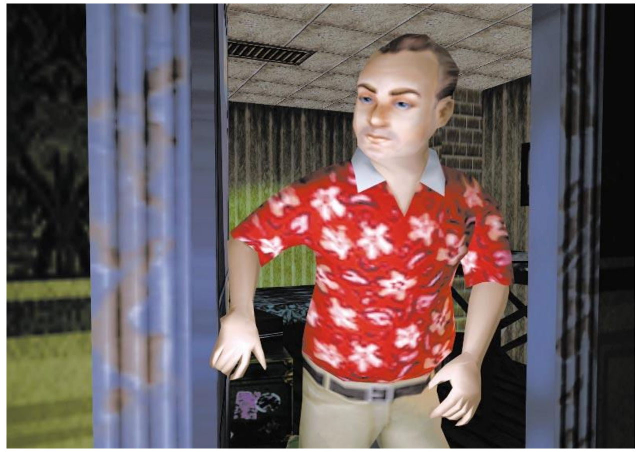




Gabriel Knight 3

Ges(ch)ichtlich

In PC Games 12/97 rätselten wir, ob es Sierra gelingen wird, in Gabriel Knight 3 auch ohne reale Schauspieler wieder lebensechte Persönlichkeiten zu erschaffen. Auf den Screenshots, die wir bis dahin gesehen hatten, war außer gerenderten Gebäuden nämlich kein Lebenszeichen von Gabriel, Grace & Co zu entdecken.



Achten Sie weniger auf das geschmacklose Polohemd als auf das realistische Antlitz von Mosely. Solche Gesichter bestehen aus über 500 Polygonen.

Um so gespannter blickten wir dem Treffen mit Jane Jensen Holmes in Seattle entgegen, die nach zwei großen Erfolgen auch für den dritten Teil der GruselAdventure-Serie verantwortlich zeichnet. Ein Blick auf die neuesten Screenshots räumte alle Zweifel aus – der scheinbare „Rückschritt" von gefilmten Schauspielern zu computergenerierten Charakteren hat der Spielatmosphäre definitiv nicht geschadet. Im Gegenteil: Die Gesichter auf dieser Seite setzen sich aus bis zu 500 beweglichen Polygonen zusammen und verfügen über eine blendend in Szene gesetzte Mimik – die 30 virtuellen Akteure können sogar einzelne Fingerglieder bewegen. Der neue Render-Look schindet nicht nur oberflächlich Eindruck, sondern ermöglicht auch mehr Spieltiefe – beispielsweise haben alle Charaktere jetzt ein KI-gesteuertes Eigenleben. Neben der bereits angekündigten Möglichkeit, die Kamera frei zu drehen und zu zoomen, wird es in jedem Raum eine Anzahl von fest installierten Blickwinkeln geben, die per Hotkey aktiviert werden. Diese Detailverliebtheit hat freilich ihren Preis: GK3 wird nur auf Pentium-Systemen mit mindestens 32MB RAM lauffähig sein – empfohlen wird zusätzlich ein Direct3D-kompatibler 3D-Beschleuniger.

„Anfangs war ich skeptisch, aber jetzt bin ich von den Fähigkeiten unserer 3D-Engine wirklich überzeugt."
Jane Jensen Holmes, Game Designer



Für eine bessere Übersicht kann die Kamera frei geschwenkt werden.

Quest for the Holy Grail?

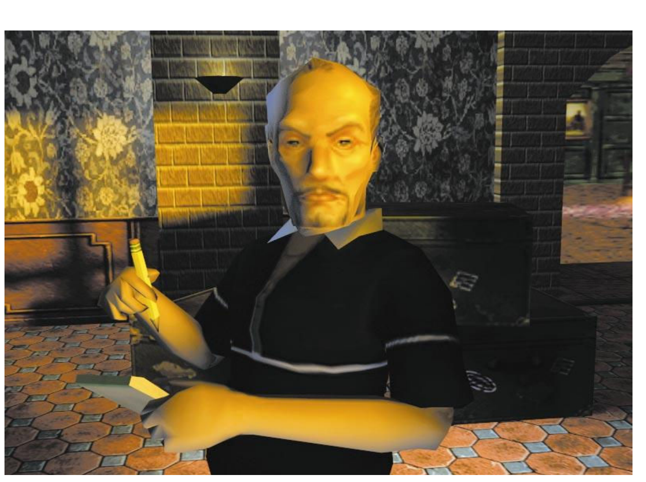
Noch einige Ergänzungen zur Story (vgl. Ausgabe 12/97): Hinter der „harmlosen" Kindesentführung steckt ein großes, mystisches Komplott. Es geht um den verschollenen Schatz der Tempelritter, der irgendwo in der Nähe der französischen Kleinstadt Rennes-le-Château liegen soll. Das Schattenjäger-Duo Gabriel und Grace wird in mehreren Parallelhandlungen immer weitere Hinweise auf die genaue Lage eines unterirdischen Tempels zusammentragen, wo sich dann auch der große Showdown abspielt. Neben Gabriels altem Freund Detective Mosely wird eine Gruppe von ausgeflippten Touristen sowie eine Handvoll Einheimischer mit von der Partie sein.



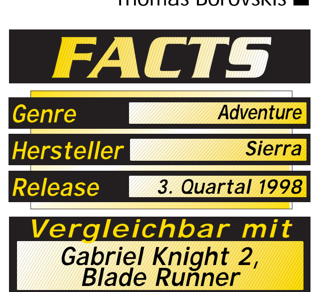
Nicht Grace, sondern Madelaine – gibt es diesmal eine Lovestory?

Wer schon jetzt mehr über die Geschichte des – real existierenden – Ortes Rennes-le-Château wissen möchte, kann sich auf der Sierra-Webseite eine erste Gänsehaut holen.

Thomas Borovskis ■



Kein Witz: Mit dem neuen Animationssystem können sogar einzelne Fingerglieder der Charaktere bewegt werden – und das natürlich in Realzeit.



FACTS

Genre	Adventure
Hersteller	Sierra
Release	3. Quartal 1998

Vergleichbar mit
Gabriel Knight 2, Blade Runner

Grand Prix Legends

Die Legende lebt

In den Vereinigten Staaten konzentriert sich die geographische Verteilung der Spielehersteller eindeutig auf die Westküste – nur selten findet man ein namhaftes Team, das sich in kühleren, östlichen Breiten niedergelassen hat. Papyrus ist eine dieser Ausnahmen: Im verschneiten Städtchen Watertown nahe Boston, MA arbeiten 50 Köpfe fieberhaft an der wohl außergewöhnlichsten Formel 1-Simulation der letzten Jahre.

So schön und bequem Live-Übertragungen der Formel 1 auch sein mögen: Dem Sportsgeist schadet der ganze Medienrummel nur. So sieht das zumindest Dave Kaemmer – und der müßte das als lebende Rennspiel-Legende eigentlich wissen. Nicht nur aus diesem Grund siedelte der Mitbegründer von Papyrus und Designer so erfolgreicher Rennspiele wie *IndyCar Racing* und *NASCAR Racing* sein nächstes Projekt im Jahre 1967 an. „Die Saison von ´67 war die letzte, in der die Formel 1 noch ein echtes Abenteuer war", schwärmt Kaemmer. „Denn danach wurden die meisten Rennstrecken entschärft, die Autos wurden zwar schneller, aber immer ähnlicher, und schließlich drängten sich auch noch die großen Sponsoren in den Sport." Laut unserem ersten Bericht in Ausgabe 11/97 wollte sich Papyrus bei der Entwicklung von *Grand Prix Legends (GPL)* ursprünglich voll auf die Fahrphysik konzentrieren – als Release-Termin war der Jahreswechsel 97/98 angepeilt. Leider hatte das 50-köpfige Team die Rechnung ohne den Wirt – genauer gesagt ohne die Rechteinhaber – gemacht. Da rund 50 Prozent der damaligen Piloten bereits das Zeitliche gesegnet haben, entwickelte sich die Beschaffung der Lizenzen zur wahrhaftigen Odyssee: „Von den 19 Fahrern, die 1967 dabei waren, haben wir uns bis heute immerhin 16 Namen sichern können", faßt die Lizenz-Managerin Joanna Gardy zusammen. „Wir wollen aber nicht nur die Orginal-Fahrernamen verwenden, sondern auch deren Autos und Teams. Wir mußten uns also durch einen wahren Rechte-Dschungel kämpfen!" Noch viel schwieriger war das Rekonstruieren der 11 Rennstrecken, die in den letzten drei Jahrzehnten teilweise mehrmals baulich verändert wurden. Auf dem „alten" Nürburgring beispielsweise gab es einen Buckel, bei dem die Autos mit allen vier Rädern von der Strecke abhoben – heutzutage undenkbar. Um das Feeling von



„GPL ist die erste Simulation, mit der ich wirklich zufrieden bin – mit ihr kann man Rennfahren lernen."
Dave Kaemmer, Mitgründer von Papyrus

damals so originalgetreu wie möglich nachzubilden, besuchten Papyrus-Designer sämtliche Rennstrecken, sprachen mit Zeitzeugen, wälzten Dutzende von Büchern und digitalisierten mehrere tausend Luftaufnahmen und Streckenfotos. Jetzt steht fest, daß sich dieser Aufwand gelohnt hat: Mit mindestens 16 Fahrern (original: 19), 10 Kursen (original: 11) und 7 verschiedenen Fahrzeugen sowie mindestens 5 Teams und 5 Sponsoren (Champion, Mobil etc.) bietet *GPL* ein nahezu vollständiges Abbild der 67er Rennsaison.

Reichlich viel Physik im Spiel

Dave Kaemmer ist froh, daß er sich um die Lizenzbeschaffung und die Strecken-Rekonstruktion nicht kümmern mußte. Mit der Entwicklung der neuen Fahrphysik, die für *GPL* nötig war, hatte er ohnehin die schwierigste Aufgabe im Team. Da die Rennwagen in den 60ern sehr weich gefedert waren und noch keine Spoiler hatten, war damals viel mehr Bewegung im Spiel. Kaemmer: „Die Räder hüpften regelrecht über die Strecke, und die Karosserien schwankten wie an Gummiseilen aufgehängt. Außerdem war die Bodenhaftung der Reifen schlechter: Vierrädrige Drifts waren keine Fahrfehler, sondern gehörten sozusagen zum guten Ton." Eine besondere Stärke seiner neuen Fahrphysik-Routinen sieht er im Übergang von 2D auf 3D. Moderne Formel 1-Wagen machen es dem Programmierer einfach zu leicht, da große Auf- und Abbewegungen der Fahrzeuge eher die Ausnahme sind. Mit seiner Leistung ist Kaemmer sehr zufrieden – er glaubt, alle wesentlichen Reibungskräfte berücksichtigt zu haben. Durchdrehende oder einzeln blockierende Räder, Sprünge und kontrollierte Vierrad-Drifts stellen für sein physikalisches Modell kein Problem dar. Für Einsteiger könnte die damit einhergehende Realitätsnähe freilich eine Hürde darstellen, waren die alten Fahrzeuge doch sehr viel schwerer zu beherrschen als moderne Formel 1-Boliden: Eine Kurve, die Schumi heute seelenruhig mit 200 Sachen angehen kann, war 1967 bereits bei 120 km/h ein mörderisches Wagnis. Um Frust gar nicht erst aufkommen zu lassen, fügt Papyrus verschiedene Schwierigkeitsgrade und Fahrhilfen ein, die dann mit wachsender Erfahrung vom Benutzer deaktiviert werden können. Wem das noch nicht reicht, der wird außerdem bestimmte Attribute der KI-Fahrer an die eigenen Fahrkünste anpassen können.


Ohne die Fahrhilfen verliert man in der Alpha-Version noch oft die Kontrolle über den Wagen. Die alten Rennkarossen verzeihen keine Fahrfehler.


Kein ungewöhnliches Bild im Jahre 1967: Auf manchen Rennstrecken gab es Buckel, bei denen die Rennwägen gänzlich den Bodenkontakt verloren.

Gute alte Zeit – schnelle neue Hardware

Im Bereich der Technik ist es schwierig geworden, völlig neue Maßstäbe zu setzen. Spiele wie *F1 Racing Simulation* haben die grafischen Möglichkeiten des PC bereits bis an die Grenze ausgereizt. Doch auch hier ist Papyrus zuversichtlich. Ein 3D-Designer: „*GPL* wird das erste Rennspiel mit echtem 3D-Cockpit, ähnlich den frei beweglichen 'Virtuellen Cockpits' einiger Flugsimulationen. Indem wir sogar die Kräfte berücksichtigen, die auf den Kopf des Fahrers einwirken – etwa Fliehkräfte und Stöße –, wird die Geschwindigkeit für den Spieler zum erstenmal wirklich fühlbar." Neben den üblichen Auflösungen von 320x200, 640x480 und 800x600 Bildpunkten sind noch höhere Resolutions im Gespräch. Der Clou: Merkt der Spieler, daß die Frame-Rate zu stark sinkt, kann er per Tastendruck die Auflösung sogar während der Fahrt herunterschalten. Hinsichtlich der Hardwareanforderungen sollte man sich keinen Illusionen hingeben: Unterhalb eines Pentium 133 läuft *GPL* gar nicht – und selbst ein P200 sollte zumindest eine „normale" 3Dfx-Karte eingebaut haben. Unterstützt werden Direct-3D-, Rendition- und 3Dfx-Karten. Im Netzwerk-Modus, der bis zu 8 Spieler verkraften wird, soll die allgemeine Performance übrigens noch oberhalb des Single-Player-Modus liegen, da hier der Löwenanteil der CPU-belastenden KI wegfällt.

Thomas Borovskis ■


Die Tracks wurden anhand von Fotos und Filmaufnahmen entworfen.


Maßstabsgetreu: Bei den Fahrzeugen stimmen sogar kleinste Details.


FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Papyrus/Sierra
Release	Juni 1998

Vergleichbar mit
F1 Grand Prix 2,
F1 Racing Simulation

ANNO 1602 – Erschaffung einer neuen Welt

Land in Sicht

Zu schön, um wahr zu sein: Eigentlich war für diese Ausgabe eine Besprechung des sehnsüchtig erwarteten Aufbaustrategiespiels ANNO 1602 von Sunflowers und MAX Design vorgesehen. Doch dann kam alles ganz anders: Der Veröffentlichungstermin wurde erneut nach hinten verlegt. Grund zur Beunruhigung? Bei einer Stippvisite vor Ort stand uns Sunflowers-Entwicklungschef Jürgen Reußwig Rede und Antwort.

ANNO 1602 sollte eigentlich schon zu Weihnachten im Laden stehen. Wodurch waren die mehrmaligen Verzögerungen bedingt? Und wie habt Ihr die zusätzliche Zeit genutzt?

Der Grund für die Verschiebung war einfach der, daß wir bei der Produktqualität die Ziele, die wir uns gesetzt haben, noch nicht erreicht hatten. Wir haben in der Zeit noch sehr intensiv an der Benutzerführung gearbeitet. Außerdem wurde das Verhalten der Computergegner in vielen Bereichen weiter optimiert.



Ende 1997 hat Sunflowers die Hälfte der Belegschaft entlassen. Inwieweit war dadurch die Entwicklung von ANNO 1602 betroffen?

Überhaupt nicht. Die Personalreduzierung war die Folge der Entscheidung, unsere Aktivitäten im Bereich Kindersoftware stark zu vermindern, um uns voll auf die Entwicklung von Spielen zu konzentrieren.

Wenn noch einige Monate Zeit zur Verfügung stünden: Welche Features hättet Ihr am liebsten zusätzlich eingebaut?

Wir haben uns die Zeit genommen, alle Hauptfeatures zu integrieren, die wir uns gewünscht haben. Natürlich fällt einem immer wieder etwas Neues ein, was man noch einbauen könnte. Man muß dann aber irgendwann einen Schlußstrich ziehen und sagen: „bis dahin...", sonst wird ein Projekt niemals fertig.

Welche Missionen erwarten den Spieler?

Das „Endlosspiel" ist das eigentliche und vollständige Spiel. Die Welt wird bei jedem Spielstart neu generiert; man kann in fünf verschiedenen Schwierigkeitsgraden und mit verschiedenen Zielen spielen. Mögliche Ziele sind zum Beispiel, die größte Stadt aufzubauen, ein Handelsmonopol zu errichten oder alle anderen Mitspieler zu verdrängen. Die Missionen kommen ergänzend hinzu, um dem Spieler, der im Endlosspiel genügend Erfahrung gesammelt hat, neue Herausforderungen zu bieten. Es wird sowohl Einsätze geben, bei denen alle Spieler von vorne beginnen, als auch die Situation, daß der Computer schon ein bestimmtes Entwicklungsstadium erreicht hat und der Spieler bei Null anfängt. Außerdem gibt es Missionen, in denen der Spieler eine vorhandene Infrastruktur übernimmt und ein bestimmtes Ziel erreichen muß.

Liefert Ihr einen Editor mit?

Nein. Der Missions-Editor erfüllt derzeit nicht die nötigen Kriterien, um für den Heimanwender geeignet zu sein. Es wäre jedoch denkbar, daß wir ihn in eine anwenderfreundliche Form bringen und zu ei-

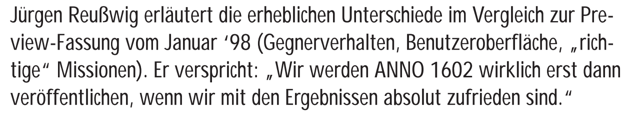
nem späteren Zeitpunkt veröffentlichen.

Wird es einen „Fog of War" geben, oder ist die gesamte Karte von vornherein einsehbar?
Wir haben sehr lange über dieses Feature nachgedacht. Die Motivation für den Spieler beim „Fog of War" liegt ja darin, die unbekannten Bereiche zu entdecken. Er muß sich entscheiden, ob er innerhalb des freigelegten Bereiches agiert oder ob es unter der verdeckten Fläche vielleicht noch „etwas Besseres" zu finden gibt. Bei *ANNO 1602* wäre es eine sehr langwierige Aufgabe, die gesamte Karte mit einem Schiff abzufahren, um die Inselwelt sichtbar zu machen. Darum haben wir uns für eine andere Art der Umsetzung entschieden. Man wird nach dem Spielstart einen Überblick über die Anzahl und Größe der Inseln haben. Der Spieler sieht aber nicht, welche Ressourcen die einzelnen Inseln bieten, sprich: was ich dort anbauen kann beziehungsweise ob auf den Inseln Eisenerz- oder Goldadern zu finden sind. Um das herauszubekommen, muß man erst an die Insel heranfahren und sie erkunden. So steht der Spieler also auch vor der Entscheidung, ob er sich auf der erstbesten Insel niederläßt oder ob er noch weitere Erkundungsfahrten unternimmt – auch auf die Gefahr hin, daß ihm die Computerspieler bei der Besiedlung der Inseln zuvorkommen.

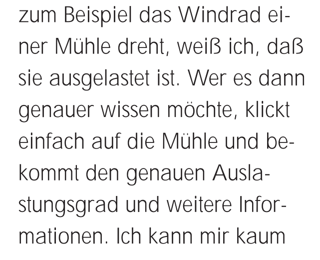
Wie erklärt Ihr den als „Statistik-Fans" verschrieenen deutschen WiSim-Spielern Euren weitestgehenden Verzicht auf Tabellen und Diagramme?
Ich glaube nicht, daß es den Leuten viel Spaß bereitet, das eigentliche Spielfeld zu verlassen, um sich durch unzählige Tabellen und Diagramme zu klicken. Es geht vielmehr um die spielrelevanten Informationen, die dort zu finden sind. Bei *ANNO 1602* stecken die gleichen Informationen im Spielfeld selbst – verpackt in Grafiken und Animationen. Wenn sich







Jürgen Reußwig erläutert die erheblichen Unterschiede im Vergleich zur Preview-Fassung vom Januar '98 (Gegnerverhalten, Benutzeroberfläche, „richtige" Missionen). Er verspricht: „Wir werden ANNO 1602 wirklich erst dann veröffentlichen, wenn wir mit den Ergebnissen absolut zufrieden sind."



zum Beispiel das Windrad einer Mühle dreht, weiß ich, daß sie ausgelastet ist. Wer es dann genauer wissen möchte, klickt einfach auf die Mühle und bekommt den genauen Auslastungsgrad und weitere Informationen. Ich kann mir kaum vorstellen, daß jemand etwas gegen eine ansprechende Präsentation von Informationen einzuwenden hat.

Die alles entscheidende Frage: Wann kommt ANNO 1602 denn nun auf den Markt?
Wir tun alles dafür, um bis Ende März im Handel zu sein. Da uns aber die Qualität des Endergebnisses am wichtigsten ist, schlagt mich bitte nicht, wenn es die erste Aprilwoche wird.

Petra Maueröder ■

ANNO 1602...

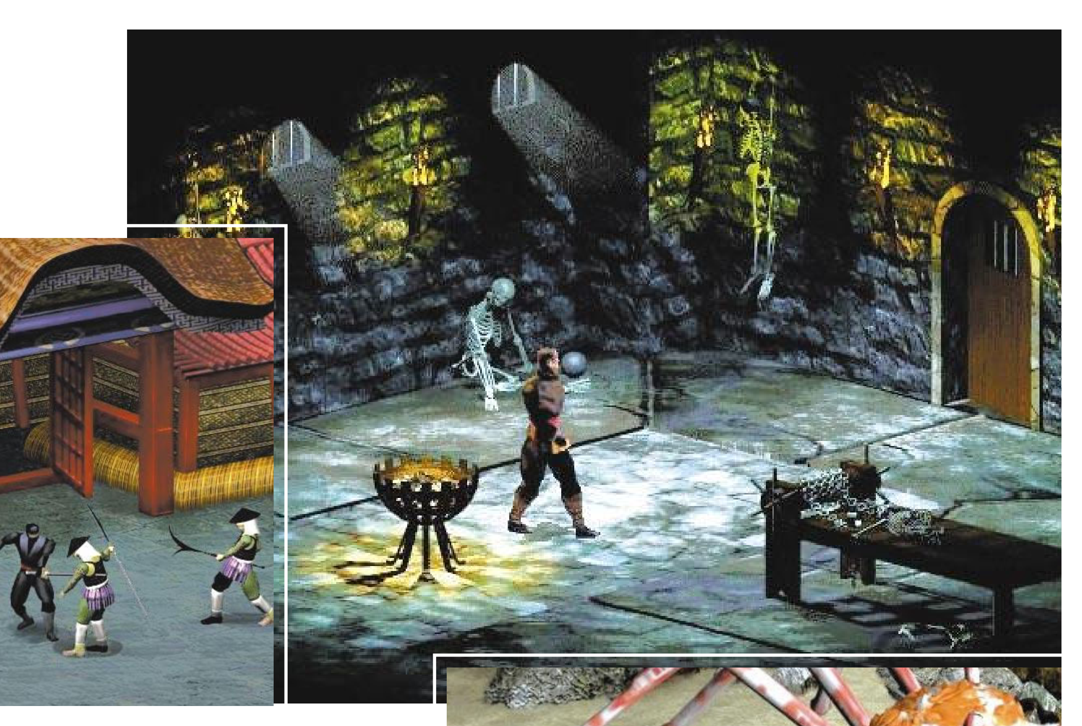
... ist eine Co-Produktion der österreichischen WiSim-Spezialisten MAX Design (*Burntime, Oldtimer*) und Sunflowers (*Aufschwung Ost, Die Fugger 2, Holiday Island*) aus dem hessischen Obertshausen. In diesem Aufbaustrategiespiel erkunden Sie per Schiff eine isometrische Inselwelt, gründen Siedlungen und lassen dort Nahrungsmittel und Baumaterialien, aber auch – falls möglich – Gewürze, Tabak, Getreide und Stoffe produzieren. Die Einnahmen aus Steuern und Handel dienen dann zur Finanzierung von Wohnhäusern, Zuckerrohrplantagen, Schulen, Kirchen, Burgen und Werften. Im Gegensatz zum vergleichbaren *Die Siedler 2* ist es möglich, Waren bei benachbarten Nationen zu kaufen, Überschüsse zu verhökern und Bündnisse einzugehen; Land- und Seeschlachten mit Gegnern, Eingeborenen und Piraten werden in Echtzeit ausgefochten. Die Features: über 20 Produkte, rund 100 verschiedene Gebäude, gerenderte SVGA-Grafik, bis zu 1.024x768 Bildpunkte, drei Zoomstufen, vier Perspektiven, Tutorial und ein Netzwerk-Modus für bis zu vier Spieler. Ausführliche Informationen finden Sie in einem 16-seitigen PC Games-Special, das der Ausgabe 11/97 beiliegt.





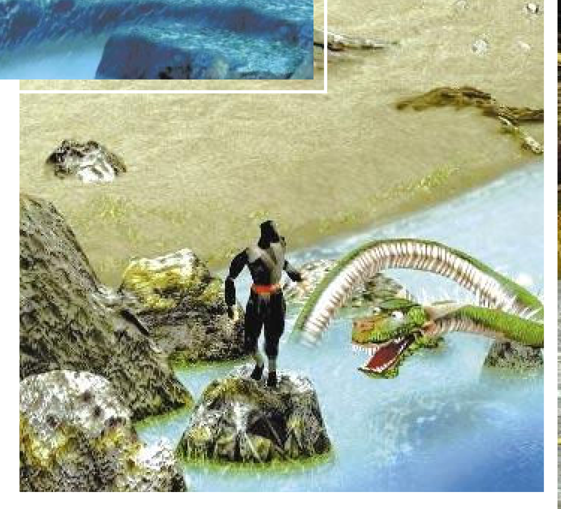
The Last Ninja

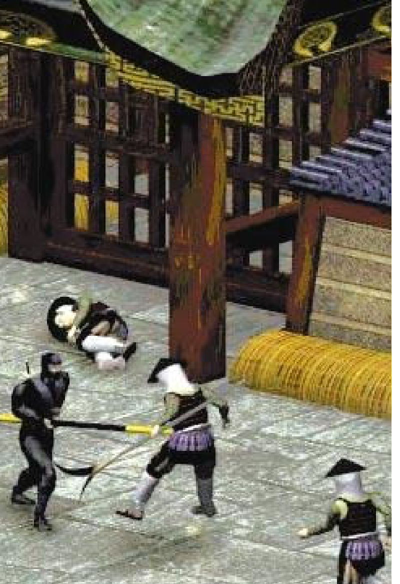
Men In Black

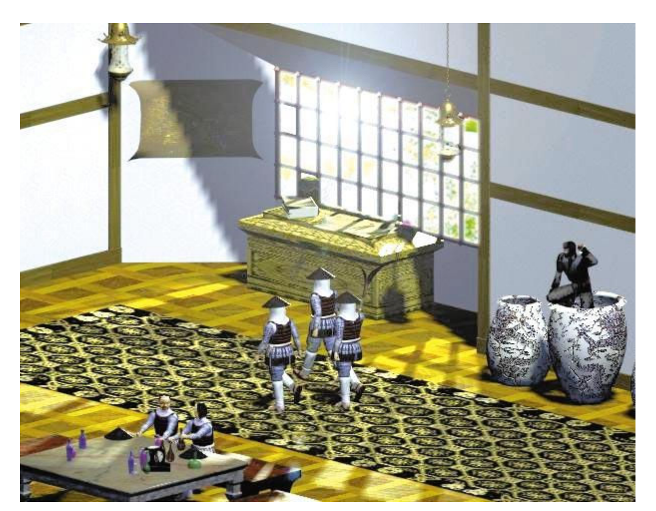


Bildschöne Hintergründe, anmutige Animationen und abwechslungsreiche Action lassen den legendären letzten Ninja wiederauferstehen. Etliche Jahre nach dem 8 Bit-Debüt basteln System 3 gerade an einer zeitgemäßen Fortsetzung ihres Spiele-Klassikers mit den schwarzgekleideten Superkämpfern.

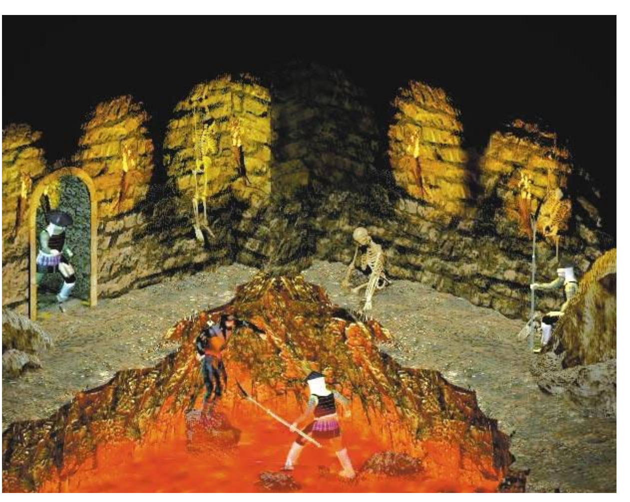
Fast wäre der letzte Ninja in Vergessenheit geraten. Auf dem altehrwürdigen C64 zählt die *Last Ninja*-Serie noch heute zu den Kultspielen, und auch die technisch mageren PC-Umsetzungen gehören zu den spielerischen Software-Perlen. Doch mit EGA-Grafik und Piepssound lockt man heutzutage keinen Zocker mehr hinterm Ofen hervor, so daß es längst Zeit war für eine moderne Neuauflage. System 3, die zuletzt mit *Constructor* auf sich aufmerksam machten, besannen sich ihrer Tugenden und schicken *The Last Ninja* endlich mit schicker HiRes-Grafik, erstklassigen Animationen und einem erweiterten Gameplay ins Rennen. Trotz der bestechenden Optik legen System 3 vor allem auf eines Wert: „Es wäre zu einfach, das Erfolgsgeheimnis von Spielen wie *Tomb Raider* zu kopieren, aber das einzige, worauf wir uns konzentrieren, ist Gameplay!“, stellt Geschäftsführer Marc Cale klar. Dennoch läßt die Grafik keine







Täuschen und Tarnen ist eine der speziellen Stärken des schwarzgekleideten Helden von The Last Ninja, bei dem Kampf nicht immer die beste Lösung ist.



Bei vielen Kämpfen müssen Sie aufpassen, nicht in glühende Lava oder tiefe Schluchten zu stürzen. Ihre Gegner haben natürlich die selben Probleme.

Wünsche offen, denn auch ohne 3D-Beschleunigerkarten zu unterstützen, kann sich *The Last Ninja* durchaus sehen lassen. Erkauft wird die detaillierte Darstellung von kräuselnden Wellen, animierten Hintergründen und eindrucksvollen Lichteffekten mit der sprungweisen Umschaltung von Bild zu Bild. Das geschah nicht ohne Absicht, erklärt Marc Cale: „Wir blieben bei der isometrischen Sicht. Reichhaltige, lebendige Schauplätze, Interaktion mit der Umgebung und die freie Beweglichkeit der Spielfigur sind einige der für uns wichtigen Features." Zusätzlich zu den klassischen Elementen eines jeden Action-Adventures wie Kämpfe und Puzzles sollen noch ein paar völlig neue Ideen implementiert werden. System 3 wollen diese aber noch geheimhalten, um nicht von anderen Designern kopiert zu werden. Eine Neuerung ließ sich der System 3-Geschäftsführer dennoch entlocken: Die PC-Version wird erstmals Warenhandel mit computergesteuerten Figuren enthalten.



„Wir von System 3 glauben, genau zu wissen, was die Leute wollen!"

Marc Cale, System 3

Mischung aus Kämpfen und Puzzles

Ihr Ziel in *The Last Ninja* ist klar definiert. Sie treten als letzter mutiger Ninja gegen den bösen Shogun und seine zahlreichen Schergen an. Das Spiel ist in fünf Levels aufgeteilt, die jeweils gut 20 Unterabschnitte enthalten. Jeder dieser Sublevels ist bis zu 100 Bildschirme groß, was einiges an Langzeitmotivation verspricht. Dazu kommt, daß *The Last Ninja* kein reines Prügelspiel ist, sondern jede Menge Rätsel enthält, wie es sich für ein gutes Action-Adventure gehört. Sie müssen sich je nach Gegner für die richtige Waffe entscheiden, Fallen entschärfen, Nahrung finden oder versteckte Tore öffnen. Manchmal stoßen Sie auf Artefakte, deren Bedeutung Sie enträtseln müssen, oder Sie müssen Geschicklichkeit bei der Überquerung eines Lavastroms beweisen. Daß Sie sich dennoch nicht zu hart tun, dafür sorgt der stetig, aber sanft ansteigende Schwierigkeitsgrad, was sich sowohl auf die Gegner als auch auf die Puzzleelemente auswirkt. An Bösewichtern und Monstern lauern Bogenschützen, angetrunkene Wachen, wilde Hunde, Monsterkrabben und andere Seeungeheuer auf Sie, die entweder mit den Waffen eines Ninjas oder mit Magie

Bloodlust

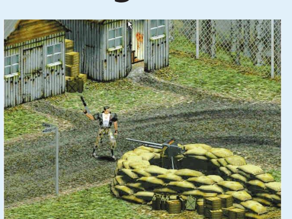
Ein weiteres Beispiel für die Trend-Neurose von System 3 ist das Prügelspiel *Bloodlust*, das im Gegensatz zum aktuellen Boom im klassischen 2D-Look gehalten ist. Begeistern soll es statt durch opulente 3D-Grafiken vielmehr durch schnelle Action sowie unzählige Moves und Kombinationen. *Bloodlust* wird parallel für den PC und Arcade-Automaten entwickelt und soll in beiden Versionen identisch sein. Auch hier hat Marc Cale einen deutlichen Standpunkt: „Es gibt viele 3D-Prügelspiele, die größtenteils mies waren, sich aber wegen der Unterstützung von 3D-Karten verkauft haben. Wir müssen aber ausschließlich das Gameplay im Auge behalten!" *Bloodlust* soll gegen Ende des Jahres den Beweis antreten, daß auch 2D-Spiele ihre Daseinsberechtigung besitzen.



Bloodlust ist ein Beat 'em Up im klassischen 2D-Stil mit hochauflösenden Grafiken in der Endversion.

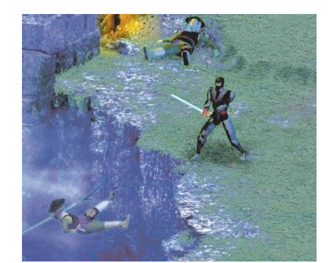
Vendetta und Myth

Noch sehr früh in der Entwicklung befinden sich die beiden für Weihnachten geplanten Action-Adventures *Vendetta* und *Myth* (Arbeitstitel), die auf den ersten Blick an *The Last Ninja* erinnern. Sobald zu diesen beiden Titeln weitere Informationen vorliegen, werden wir Sie gewohnt ausführlich darüber informieren.

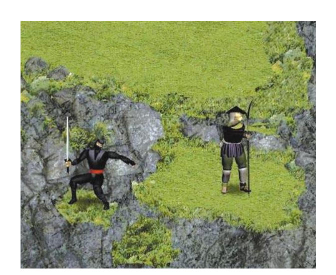


Das Action-Adventure Vendetta erinnert an The Last Ninja.





Mit etwas Geschick und Übung lassen Sie die Schergen des Shogun in Abgründe wie diesen stürzen.



Nicht immer ist Kämpfen der richtige Weg. Manchmal müssen Sie sich einfach nur verstecken.



Ein echter Ninja schreckt auch vor strömendem Regen, Wind und monströsen Echsen nicht zurück.

Der magisch geschulte Ninja darf auch verheerende Zaubersprüche einsetzen, die grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzt werden.

zu besiegen sind. Am Ende eines jeden Levels wartet schließlich noch ein besonders dicker Obermotz auf den Mann in Schwarz. Die fünf verschiedenen Landschaften teilen sich auf in das karge Ödland, den Palastgarten samt einem Labyrinth, die Verliese unter dem Herrschaftssitz und schließlich die prunkvollen Gemächer des Shoguns. Eines wollen System 3 auf jeden Fall erreichen: Ihr neues Action-Adventure soll nicht nur den letzten Ninja zurückbringen, sondern auch den englischen Traditionsentwickler wieder in der Weltspitze etablieren.

Gameplay statt „Technologie-Wahn"

Mit welchen Mitteln die 30 Designer und Programmierer von System 3 sich als Qualitätsschmiede beweisen wollen, erklärt Marc Dale: „Spiele haben nichts mit Technologie zu tun, aber viele Firmen verlassen sich zu sehr darauf. Viele Amiga- und Atari ST-Programmierer haben sich auf den schnelleren Pentium-Prozessor gestürzt, ohne damit Erfahrung zu haben. Also kamen viele Spiele, die toll aussahen, aber waren sie auch gut? Die Antwort ist Nein!" Die Firmenphilosophie der Engländer sieht dagegen völlig anders aus, denn „alle System 3-Spiele laufen auf einem Pentium 90 flüssig – ohne 3D-Karte!", bekräftigt der überzeugte Gameplay-Verfechter Marc Cale. Seine Breitseite gegen den „Technologie-Wahn" solle aber nicht als Technik-Feindlichkeit mißverstanden werden. „Die 3D-Karten ermöglichen es uns, daß PC-Spiele wie Spielhallen-Automaten aussehen. Wir können mehr Farben benutzen, die Programme laufen schneller, aber trotzdem müssen wir sicher sein, daß wir ein Spiel designen, das der Käufer auch will. Wir von System 3 glauben, genau zu wissen, was die Leute wollen!" Ob sich Marc Cales Philosophie als praktikabel erweist, erfahren Sie, sobald *The Last Ninja* zum Test vorliegt. Welche weiteren Titel derzeit noch in der Entwicklung sind, entnehmen Sie bitte den gesonderten Kästen.

Derek dela Fuente ■
Florian Stangl ■

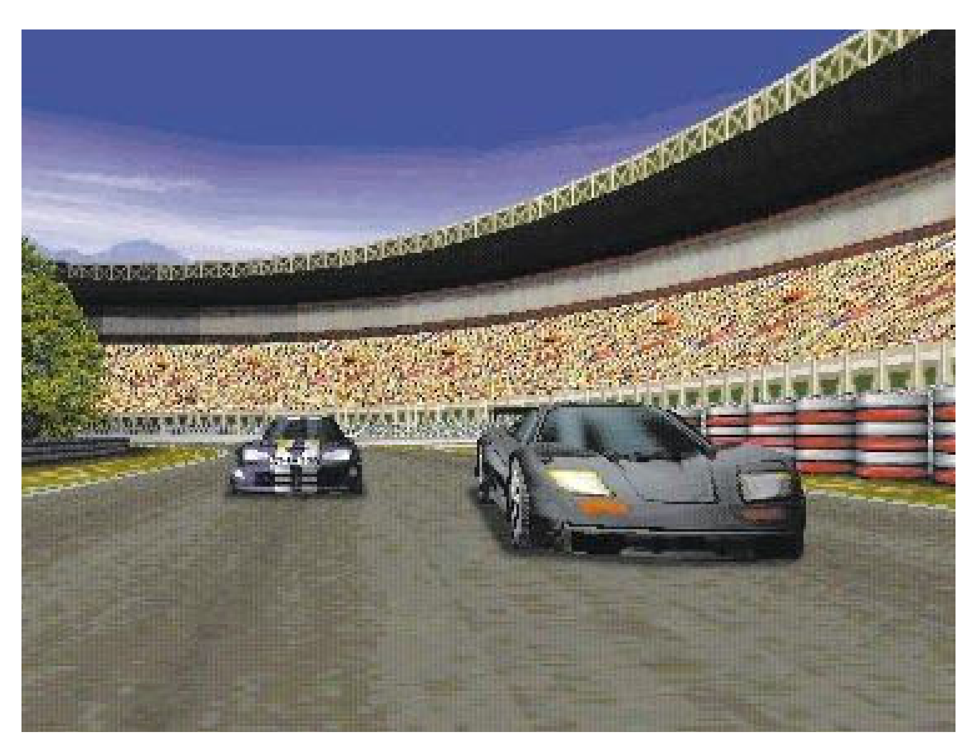
Constructor 2

Mitte des Jahres soll der verbesserte Nachfolger von *Constructor* erscheinen, jener schwarz-humorigen Strategie-Klamotte, die vor allem aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades und der unausgegorenen Steuerung viel Kritik einheimste. System 3 haben das erkannt und geloben Besserung: „Das Interface ist jetzt simples Point and Click und der Anstieg des Schwierigkeitsgrades besser ausbalanciert", verspricht Marc Cale. Im zweiten Teil von *Constructor* besiedeln Sie auf der Basis einzelner Levels Planeten, um dem drohenden Zusammenstoß mit einer Sonne zu entgehen. Natürlich stoßen Sie dabei auf übel gesinnte Außerirdische, die ganz dem Stil des Vorgängers entsprechend für die wichtige humoristische Note im Spiel sorgen sollen.



Der in puncto Steuerung stark verbesserte Nachfolger zu Constructor spielt in der Zukunft.



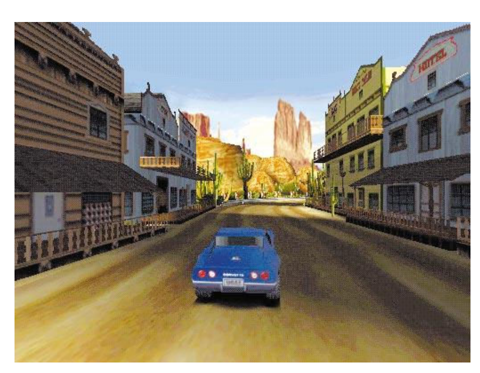


Wie entsteht ein Computerspiel? Das Beispiel N.I.C.E. 2 – Teil 3

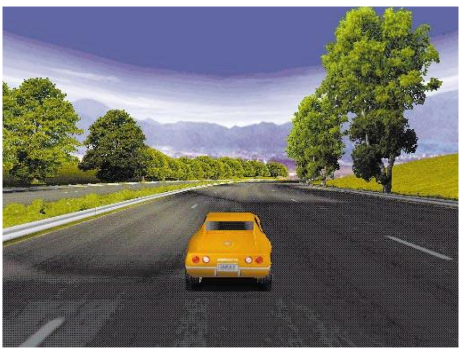
Angesteuert

Hallo, meine Damen und Herren, herzlich willkommen zur heutigen Übertragung der Ereignisse aus der N.I.C.E. 2-Programmierwerkstatt. Bis zum Start wird es noch etwas dauern, also lassen Sie uns diesmal einen Blick darauf werfen, wie sich das Team aus Gütersloh in Sachen Steuerung und Künstliche Intelligenz vorbereitet hat.

Ja, wenn sie alle Englein wären, dann wär' die Fahrt nur halb so schön." Computergesteuerte Fahrzeuge in Rennspielen sollen möglichst „menschlich" sein. Und für einen Fun-Racer wie *N.I.C.E. 2* heißt das: richtig schön fies und gemein. Mit diebischer Freude verriet uns Synetic, daß sich gegnerische Fahrer zum Beispiel gerne gegen den im Classement führenden Piloten zusammenschließen. Dabei sollen die einzelnen Fahrer ein eigenes Persönlichkeitsprofil entwickeln. Das besteht, grob gesagt, aus Geschwindigkeit und Können. Das Verlangen des Piloten, voll zu beschleunigen, schnell in die Kurve zu gehen oder gar den Kontrahenten – natürlich rein zufällig und völlig unbeabsichtigt – von der Fahrbahn zu drängen, ist dann unterschiedlich stark ausgeprägt. Um das zu bewerkstelligen, begleitet ein Aggressivitäts-Attribut jeden Fahrer während seiner Karriere. Damit nicht genug: Wer garstig zu einem Computerfahrer war, bekommt bei passender Gelegenheit dessen Rache zu spüren. Der Rechner merkt sich nämlich die Übeltäter, und wenn einem dann der geschundene Gegner hinter einer unübersichtlichen Kurve auflauert oder im dümmsten Moment die Bremse sabotiert ist, weiß man wenigstens, wem man das zu verdanken hat.



Das engagierte Entwicklerteam will für einen möglichst abwechslungsreichen Streckenverlauf sorgen.



Auf einer Autobahn in Deutschland: So friedlich wird es im fertigen Spiel allerdings nicht zugehen.

Fahrschule für Computerfahrzeuge

Doch schauen wir uns die Fahrschule für Computerfahrzeuge etwas genauer an. Die einfachste Möglichkeit, die immer noch bei manchen Spielen angewandt wird, ist, alle Daten vorher gewissenhaft einzugeben. Die Gegner fahren dann wie auf Schienen einen genau festgelegten Kurs. Wenn bei einem Spiel nur der von Ihnen gesteuerte Wagen schlittert, ist das ein Zeichen dafür, daß diese sehr simple Lösung gewählt wurde. Die nächste logische Stufe ist, alle Wagen zwar mit einer realistischen Fahrphysik auszustatten, ihnen aber ein perfektes „Gebetsbuch" mit auf den Weg zu geben – der Rechner kennt dann jede Kurve und hat immer die Ideallinie parat oder berechnet diese anhand des ihm bekannten Streckenverlaufs. Auf derart unlauteren Wettbewerb will sich Synetic bei *N.I.C.E. 2* nicht einlassen. Wenn alles wie geplant funktioniert, werden die Computerfahrer die Strecke nicht kennen, sondern wie der Spieler „sehen". Mit anderen Worten: Sie haben keine große Datenbank an Bord, in der jede Kurve verzeichnet ist, sondern sie erfahren im gleichen Mo-

Vorschau

ment, wie dies der Spieler wahrnehmen würde, daß eine Biegung oder eine Sprungschanze kommt. Fehler sind dabei natürlich nicht ausgeschlossen, und daß ein Spieler die KI-Boliden an einer kurvenreichen Stelle so schubst, daß sie im Straßengraben landen, ebensowenig. Lediglich eine kleine Schummelei soll es geben: Für jeden Streckenabschnitt werden den Computerfahrern als Richtwerte bestimmte Geschwindigkeiten mitgegeben. Nachdem aber alle einen anderen Fahrstil haben sollen, nehmen sie diesen Wert nur als unverbindliche Geschwindigkeitsempfehlung.

Mehr oder weniger links?

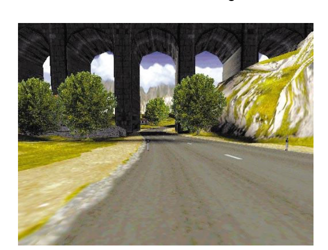
Allmählich wird es aber auch für uns Zeit, die Kurve zu kratzen und zum zweiten Teil zu kommen: der Steuerung. Dieses Kapitel ist gerade bei Rennspielen wichtig und kompliziert zugleich. Wo es bei einem Actionspiel entweder links oder nicht links heißt, ist bei Rennspielen mehr oder weniger links die Frage. Am realistischsten ist das natürlich mit einem Lenkrad zu bewerkstelligen, Joysticks sind ebenfalls brauchbar, wenn auch mit einem kleinen Problem verbunden: Um beim Gasgeben gleichzeitig die Fahrtrichtung regulieren zu können, müßte man eigentlich durch Druck nach vorne beschleunigen. Das hat sich aber nach Meinung der Entwickler nicht bewährt, da dann kein präzises Lenken mehr möglich ist. Deshalb sollte das Durchdrücken von Gaspedal und Bremse mittels der Joystick-Buttons erfolgen. An höhere Magie grenzt es dann, wenn mit der Tastatur ein realistisches Fahrgefühl hingezaubert werden soll, da überhaupt keine Abstufung bei der Eingabe möglich ist. Eine Taste kennt nur die Signale „gedrückt" oder „nicht gedrückt". Der Einschlag der Lenkung hängt dann natürlich davon ab, wie lange die Taste gedrückt wird. Damit aber alles spielbar bleibt und das Feeling stimmt, mogeln hier Rennspiele ein wenig, und *N.I.C.E. 2* wird keine Ausnahme bilden: Das Auto lenkt bei Steuerung über die Tastatur automatisch ein ganz klein wenig mit. Sind diese Informationen von den Eingabegeräten einmal abgefragt und im Falle der Tastatur „geglättet", so werden die Signale an ein anderes Modul weitergeleitet, das für die physikalische Umsetzung der Lenkbewegung zuständig ist. Dieser Teil ist dann wieder für alle Eingabegeräte einheitlich.

Andreas Lober ■





Das Fahrmodell soll unter allen Bedingungen realistisch wirken, auf Schnee und Eis lenkt es sich naturgemäß anders als auf Sand oder Asphalt.





Wenn Sie von der Fahrbahn abkommen, so gerät Ihr Wagen schnell ins Schleudern (links). Auf Hawaii verfügen die meisten Straßen über eine Seitenbegrenzung, damit man nicht tiefe Abhänge herunterrutscht.

Im Gespräch

Name: Michael Bittner
Alter: 29 Jahre
Aufgabe: Programmierung inklusive KI und Steuerung
Nach eigener Einschätzung wichtigste Qualifikation für diese Tätigkeit: der eigene Spaß am Autofahren bzw. „Heizen". Und Kollegen, die das Resultat mit einem gemäßigteren Fahrstil ausprobieren.

Bei Strategiespielen redet alles von Künstlicher Intelligenz, bei Autorennen war davon bisher eher wenig zu hören. Ist die KI da weniger wichtig?
Nein, sie ist da auch wichtig. Hat allerdings nichts mit Intelligenz zu tun.

Was also bringt mir ein ausgefeiltes Gegnerverhalten bei einem Rennspiel?
Man soll nicht einfach das Gefühl haben, da fährt ein Auto, sondern man soll meinen, „da ist ein Gegner".

Und wie erreicht Ihr das?
Das Feeling kommt dann, wenn der Computerfahrer Dich schneidet, Dir auflauert, Dich austrickst oder beschießt. Bei manchen anderen Rennspielen reagieren die anderen Autos gar nicht, sondern haben eine genau festgelegte Bahn, die sie jedesmal abfahren. Das merkt man natürlich mit der Zeit, und dann ist die Illusion hin, daß Du einen Gegner vor Dir hast.

Muß man nicht immer Kompromisse eingehen, wenn man die Steuerung programmiert – also entweder sehr realistisch oder aber einfach zu handhaben?
Ja, schon. Beim ersten Teil dachten wir, der Spieler hätte auch ohne zu starkes Ausbrechen des Wagens alle Hände voll zu tun – schon wegen der Waffen. Aber wir haben von vielen Spielern gehört, daß sie gerne schleudernde Wagen hätten. Also bekommen sie in *N.I.C.E. 2* welche.

In Hardcore-Simulationen knalle ich gegen die Leitplanke, ehe ich mich versehe. Mit meinem eigenen Auto komme ich ganz gut zurecht. Ist das nur eine Frage der Geschwindigkeit, oder woran liegt das?
Ich nehme an, daß Du noch nie tatsächlich mit 300 Sachen gefahren bist... aber das ist nicht der einzige Grund. Wenn Du am Computer spielst, hast Du nur die Grafik auf dem Monitor, die Dreidimensionalität simuliert. Das echte räumliche Sehen in der Realität ist da schon etwas anderes, damit kann man Kurven viel besser abschätzen. Und in Wirklichkeit hast Du ja ein ganz anderes Feeling für Geschwindigkeit, spürst Du die Fliehkräfte. Und entsprechend richtest Du Dein Fahrverhalten darauf aus.



Falls Sie sich nur noch schemenhaft an Might & Magic V erinnern können, ist das kein Wunder. Das Fantasy-RPG erschien nämlich bereits 1993 und hat mit dem sechsten Teil der Serie wohl nur noch den Namen gemeinsam. Die Story von Might and Magic VI (M&M 6) ist eigentlich eine thematische Fortsetzung des erfolgreichen Strategiespiels Heroes of Might & Magic II und spielt demnach im mittelalterlichen Königreich Enroth.

Might & Magic VI: Mandate of Heaven

Party-Time

Dort ist nach dem spurlosen Verschwinden von König Roland das Chaos ausgebrochen. Das Regiment des kindlichen Prinzen Nicolai steht auf wackeligen Füßen, und vielerorts wird gemunkelt, die Götter hätten dem Eisenfaust-Geschlecht ihre Gunst, besser gesagt: das „Himmlische Mandat", entzogen. Schon überrollen Erdbeben, Fluten und eine Invasion fliegender Dämonen das Land, das alsbald in völliger Anarchie zu versinken droht. Klingt das gut für Sie? Klar klingt das gut – denn hier wird eine Gruppe von vier tapferen Recken benötigt, die das Ruder in letzter Minute noch einmal herumreißt...

Die Qual der Wahl

Die vier Mitglieder Ihrer Party stellen Sie aus sechs verschiedenen Charakterklassen eigenhändig zusammen. Zur Auswahl stehen Ritter, Paladine, Bogenschützen, Kleriker, Zauberer und Druiden. Nachdem diese Wahl getroffen wurde, gilt es, eine bestimmte Anzahl von Bonuspunkten auf die sieben Charakter-Attribute Ihrer Schützlinge (Kraft, Intelligenz, Glück etc.) zu verteilen. Zusätzlich zu den Grundattributen hat jede Charakterklasse zwei vorgegebene Spezialfähigkeiten – zwei weitere „Special Skills" darf der Spieler nach eigenem Gutdünken vergeben. Bereits diese Wahl kann zur Qual werden, da mehr als 30 Skills zur Auswahl stehen. Ganz offensichtlich kommt es in *M&M 6* weniger auf die Wahl der richtige Rasse an, sondern mehr auf die Spezialfähigkeiten, die ein Charakter im Laufe des Spiels erwirbt oder weiter verbessert. Natürlich gibt es dabei auch gewisse Einschränkungen: Ein Ritter beispielsweise wird nie ein guter „Angriffsmagier" sein – seine Resistenz gegen Zaubersprüche kann er aber famos ausbauen. Zwei wichtige Neuerungen in der Charakterverwaltung sind die Attribute Reputation und Ruhm, die ähnlich klingen, aber nicht gleichbedeutend sind. Je mehr Ruhm eine Party anhäuft – etwa durch das Bezwingen vieler starker Gegner –, umso bekannter wird sie in Enroth sein.

Ganz anders die Reputation, die von „Extrem Gut" bis „Extrem Böse" reicht und anzeigt, auf welcher Seite der Spieler steht. Betritt eine besonders garstige Heldengruppe beispielsweise ein Dorf mit „bösen" Einwohnern, so wird sie herzlich willkommen geheißen – eine fromme Party sollte in diesem Fall lieber schleunigst das Weite suchen.

From Dusk till Dawn

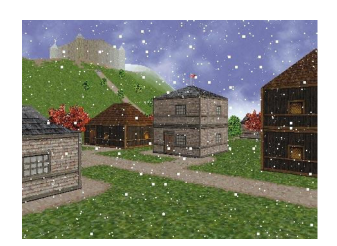
Das Land Enroth präsentiert sich dem Spieler als eine zusammenhängende Welt ohne Grenzen und Nachladezeiten. Die von 3DO neu entwickelte 16 Bit-SVGA-3D-Engine namens HORIZON stellt die Landschaft aus der 1st-Person-Perspektive dar und erinnert vom Stil her an eine stark verbesserte Version ihres Online-Rollenspiels *Meridian 59*. Nach Angaben der Firma beträgt die begehbare Gesamtfläche von Enroth mehr



Streitigkeiten werden wahlweise in Echtzeit oder rundenbasiert ausgetragen. Der Spieler kann jederzeit vom einen in den anderen Modus umschalten.

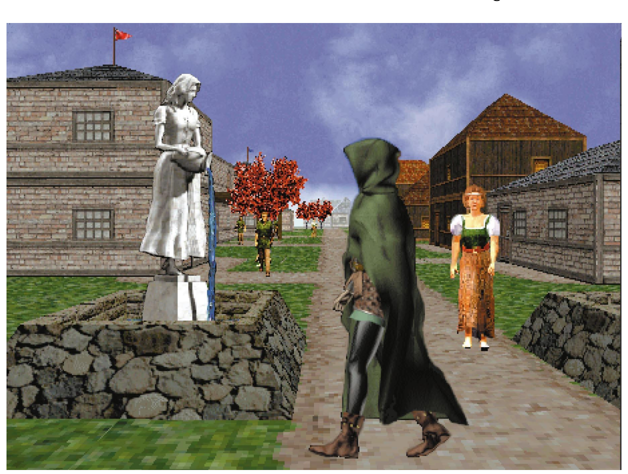


Unter Tage übernimmt eine spezielle Grafikengine die 3D-Arbeit. Dank Real-Light-Sourcing kommen die 100 Zaubersprüche besonders gut zur Geltung.



In den kalten Regionen herrschen entsprechende Wetterverhältnisse.

als 1.500 Quadratkilometer, was den Genredurchschnitt etwa um den Faktor 10 übertreffen dürfte. Eine interne Uhr ersetzt die typische „Chapter-by-Chapter"-Struktur der früheren *M&M*-Folgen – alle Ereignisse in Enroth finden jetzt in Echtzeit statt. Deswegen kann es schon mal passieren, daß der Spieler den einen oder anderen Neben-Quest aus Termingründen nicht erfüllen kann. Der Verlauf der Zeit läßt sich übrigens auch an den Tageszeiten ablesen. Es gibt keinen harten Schnitt zwischen Nacht und Tag, sondern sanft verlaufende Übergänge, inklusive stimmungsvoller Sonnenauf- und -untergänge. Da das Königreich Enroth aus völlig unterschiedlichen klimatischen Zonen besteht (von Eislandschaften bis hin zur Wüste), gibt es außerdem „echte" Wetterverhältnisse – die dienen dann allerdings nur der Spielatmosphäre und haben keinerlei Einfluß auf das Gameplay. Ach ja: Gelegentlich wird es wohl doch Nachladezeiten geben – nämlich dann, wenn die LABYRINTH genannte Indoor-GrafikEngine geladen wird. *M&M 6* enthält viele Dutzend ausgedehnte Dungeons, Schlösser und Höhlen, und 3DO hielt es für sinnvoll, innerhalb geschlossener Räume auf eine spezielle 3D-Engine (mit TrueLight-Sourcing für besonders schummrige Stimmung) zurückzugreifen.



Alle Non-Player-Characters (NPC) führen ihr Eigenleben. Ob sie dem Spieler freundlich gesinnt sind, hängt von der „Reputation" seiner Party ab.

Moderater Hardware-Hunger

Das neue Kampfsystem haben wir in Ausgabe 11/97 bereits angesprochen. Hier hat sich in den letzten Monaten nichts Wesentliches geändert: Kämpfe finden in Realzeit statt, die Trefferwahrscheinlichkeit und Schadenspunkte werden dabei aber aus den Attributen der Helden errechnet (wieder eine gewisse Verwandtschaft zu *Meridian 59*). Wem das zu hektisch wird, der kann das Gefecht auch jederzeit einfrieren und im gewohnten, rundenbasierten System weiterspielen. Alles in allem scheint M&M 6 ein Spiel der Superlative zu werden: Mehr als 100 NPCs treiben sich im Lande herum, und viele von ihnen können kurzzeitig in die Party aufgenommen werden – maximal aber zwei gleichzeitig. 100 Zaubersprüche aus neun verschiedenen Schulen darf man erlernen, und die Gesamtspielzeit soll zwischen 100 und 150 Stunden betragen. Die voraussichtlichen Hardwareanforderungen sind vergleichsweise bescheiden: Ein Pentium 100 mit 16 MB RAM soll angeblich ausreichen. Wer's besonders flüssig möchte, muß aber einen Direct-3D-kompatiblen Grafikbeschleuniger im Rechner haben.

Thomas Borovskis ■

Viewpoint



Aus Februar 1998 ist jetzt doch Juni geworden. Das Spiel, das uns die 3DO Studios jetzt in einer Vorabversion präsentierten, wird das Warten aber ohne Zweifel wert sein. Durch die unzähligen Mini-Quests und das Reputations-Konzept wird dem Spieler viel Freiheit zurückgegeben: Er entscheidet selbst, welche Aufträge er annimmt und in welche Richtung sich das ganze Abenteuer entwickeln soll. Zusammen mit *Ultima 9* meine größte Hoffnung im Fantasy-RPG-Sektor!



FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	3DO/New World Comp.
Release	Juni 1998

Vergleichbar mit
Lands of Lore 2, Daggerfall

Forsaken – Teil 5: Gameplay

Ein Kessel Buntes





Endlich! Forsaken ist so gut wie fertig, die Solospieler-Levels erhalten gerade den letzten Feinschliff, und Sie erfahren alles über das eigentliche Gameplay des potentiellen Action-Hits. Nachdem Sie bereits ausführlich über die Entwicklung des Spiels informiert wurden, stehen diesmal die Spielbarkeit und das Leveldesign im Mittelpunkt unseres Specials. Die vorliegende Preview-Version hat die PC Games-Redaktion so beeindruckt, daß wir den Umfang kurzerhand verdoppelten.

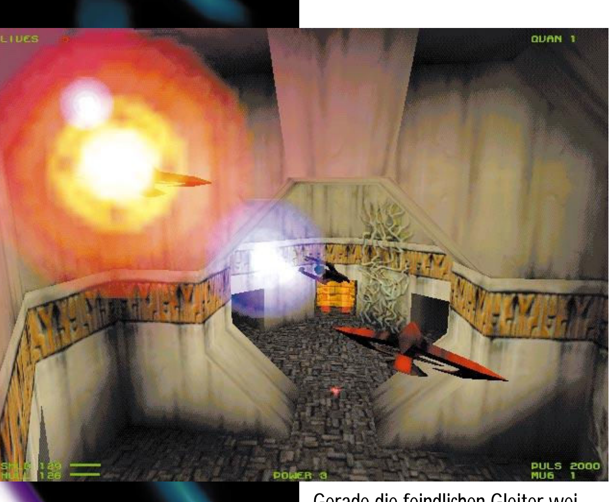
Ist *Forsaken* nun ein Abklatsch von *Descent* oder ist es eigenständiges Spiel? Diese Frage haben sich viele Leser in den vergangenen Monaten gestellt, heute wird sie beantwortet – frei von den Versprechen der Programmierer oder Marketing-Aktionen des Herstellers. In den ersten vier Folgen unseres Specials haben wir Sie ausführlich über die Hintergründe des Spiels informiert, diesmal befassen wir uns ausschließlich mit der Frage: Wie spielt sich *Forsaken* denn nun? Die Antwort ist vergleichsweise einfach: Mit nur wenigen neuen Ideen gelang es Probe, das Spielprinzip von *Descent* erheblich zu verbessern.

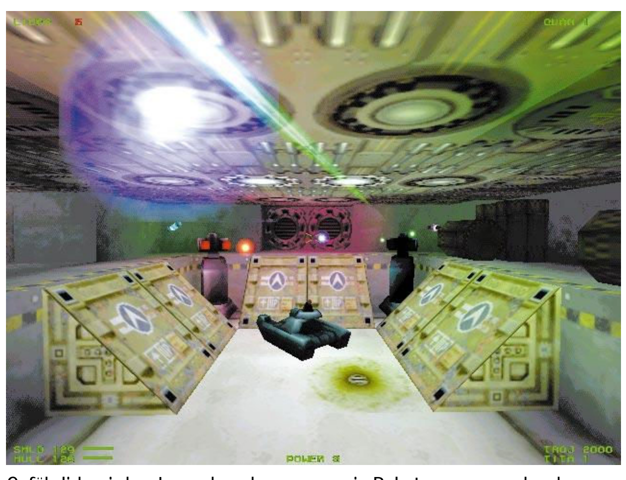
Die Grundidee ist natürlich gleich, da Sie in beiden Programmen durch dreidimensional aufgebaute Tunnels fliegen und dabei völlige Bewegungsfreiheit haben. In *Descent* wartete am Ende einer jeden Mission allerdings die für manche spannende, für andere aber nervige Hetzerei mit dem explodierenden Reaktorkern. Probe haben auf dieses Stilmittel bewußt verzichtet und gestalteten auch die Levels deutlich linearer, um den Spieler nicht zu verwirren. In *Descent* herrschte trotz der (in *Forsaken* überflüssigen) 3D-Karte oft völlige Konfusion, welchen Abschnitt der Welt man als nächsten aufsuchen sollte. In *Forsaken* durchstreifen Sie schlicht die Tunnels auf der Suche nach Goldbarren oder wertvollen Kristallen – schließlich sind Sie einer von 16 geldgierigen Schurken und kein edler Retter des Universums. Trotz des schnörkellosen Spielablaufs wird Probes Grafikpracht nicht langweilig, dafür sorgt unter anderem das intelligente Leveldesign.

„Someone call 911"

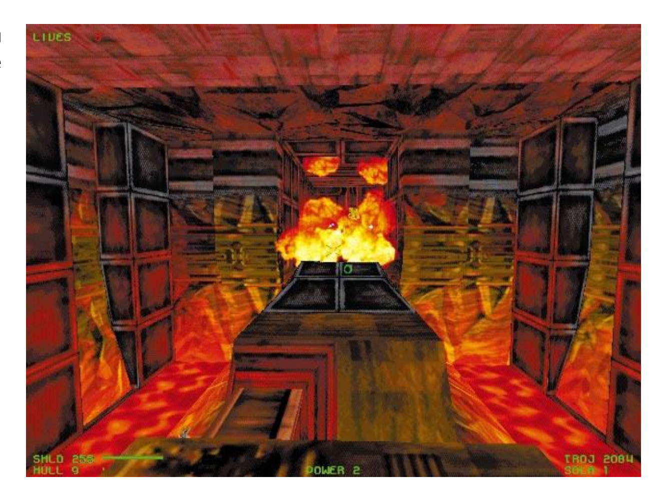
Die Designer von Probe verlassen sich nicht alleine auf erstklassige Texturen, um den Spieler tiefer in die von Menschen verlassene Welt zu ziehen. Weitaus wichtiger sind geheime Verstecke, die mit nützlichen Bonus-Waffen das Leben erleichtern. Oft sind diese „Secret Areas" mit einem simplen Schuß auf eine bestimmte Stelle der Wand zu öffnen, doch genauso oft ist es an der Tagesordnung, daß plötzlich ein kleines Fenster in der linken oberen Ecke des Bildschirms auftaucht, das einen anderen Abschnitt des Levels zeigt. Jetzt ist der Spieler gefordert: Läßt er alle guten Vorsätze fahren und stürmt los, um ein wertvolles Power-Up zu ergattern, oder wittert er eine Falle und geht deswegen mit der gewohnten Vorsicht vor? Grundsätzlich sind alle Levels


Auf solche Situationen treffen Sie häufig: mehrere schießwütige Gegner und nur wenig Platz, um den Attackenauszuweichen.


Gerade die feindlichen Gleiter weichen Ihren Schüssen behende aus und stellen durch ihre vorsichtige Vorgehensweise ein großes Problem dar.


Gefährlich wird es besonders dann, wenn ein Raketenpanzer und mehrere fliegende Einheiten Sie gleichzeitig unter Beschuß nehmen.

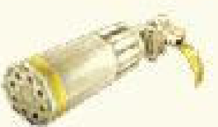
unabhängig von Ihrer Entscheidung zu lösen, allerdings kann der weitere Weg leichter oder schwerer werden. Generell kommt es nur selten vor, daß Sie sich in einem Level verfliegen können oder bestimmte Stellen mehrmals aufsuchen müssen, da Probe bewußt versucht haben, das Spiel schnell zu machen und Sie nicht auszubremsen.
Um in den verwinkelten Levels etwas mehr Übersicht zu erhalten, empfiehlt es sich, die automatische Ausrichtung Ihres Bikes zu aktivieren. Dadurch ist oben immer oben, was nach der Deaktivierung nicht mehr gilt und Sie so leicht mal die Orientierung verlieren können. Noch wichtiger für die erfolgreiche Bewältigung der Levels ist die Steuerung, die Sie nach Belieben einstellen dürfen. Ob Sie mit einer Kombination von Maus und Tastatur oder nur mit einem entsprechend opulenten Joystick spielen, hängt ganz von Ihnen ab. Sogar während des Spiels läßt sich die Steuerung problemlos umstellen, ebenso wie die Grafikoptionen oder der Bordcomputer Ihres Bikes. Dieser hat es übrigens in sich: Die Sprachausgabe ist je nach Modell vorlaut, bissig, witzig oder zynisch und trägt viel zur Atmosphäre von *Forsaken* bei. Während Modell Brenda eher nüchtern die Aufnahme einer neuen Waffe kommentiert, steuert der freche Phil 3B schon mal ein gutgelauntes „Solaris – yeah!“ bei. Passend sind auch die Kommentare des jeweiligen Charakters gewählt, mit

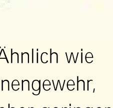


Flammenwerfer in den Wänden können nur durch gut getimte Aktionen überwunden werden.



Die Waffen


Suss Gun: Ähnlich wie das Maschinengewehr, jedoch mit eher geringer Wirkung




Trojax: Starke Energiewaffe, die durch Aufladen noch effektiver wird


Power Pod: Verstärkt die Energie des Pulsars auf den maximal dreifachen Wert


Pulsar: Die Standardwaffe jedes Bikes mit relativ großer Wirkung


Transpulse: Ähnlich wie die Standardwaffe, doch wird die Energie von den Wänden reflektiert


Pyrolite: Für den Nahkampf nützlicher Flammenwerfer


Gravgon Missile: Erzeugt ein Magnetfeld, das alle Objekte anzieht und festhält


MUGs: Ungelenkte Raketen mit mittlerer Durchschlagskraft

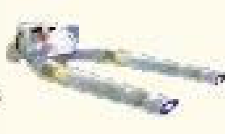

Quantum Mine: So stark, daß alle Bikes in einem Raum vernichtet werden können


Multiple Fire Rocket Launcher: Verschießt sehr schnell viele kleine Raketen


Scatter Missile: Suchrakete, die alle Waffen des getroffenen Gegners verstreut

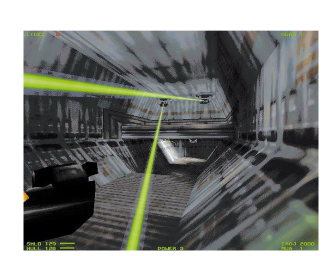

Titan Missile: Bei der Detonation werden weitere verheerende Sprengköpfe freigesetzt

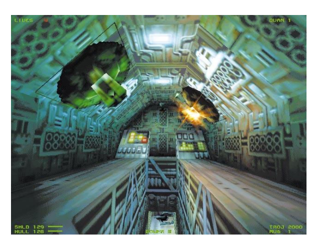

Solaris: Hitzesuchende Lenkrakete mit hoher Durchschlagskraft

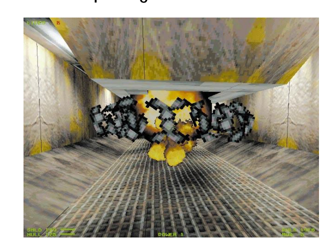

Laser: Zwei extrem starke Laserstrahlen mit großer Reichweite


Purge Mines: Standardmine, die nur bei Berührung explodiert


Pine Mines: Feuert zielsuchende Raketen auf gegnerische Fahrzeuge ab


Die Lasertürme sind gut gepanzert und zielsicher, so daß Sie ständig in Bewegung bleiben müssen.


Die Falle schnappt zu: Während Sie mit Raketen beschossen werden, öffnet sich unten eine Tür, durch die überraschend schwarze Gleiter in den Kampf eingreifen.


Ohne 3D-Beschleunigerkarte verliert Forsaken deutlich an Attraktivität, außerdem sinkt die Spielgeschwindigkeit deutlich.

dem Sie unterwegs sind. Sprüche wie „Someone call 911“ (911 = englische Notrufnumer) von Beard, wenn die Schutzschirme kurz vor dem Zusammenbrechen sind, zeugen vom lässigen englischen Humor.

Hinterlistige Gegner

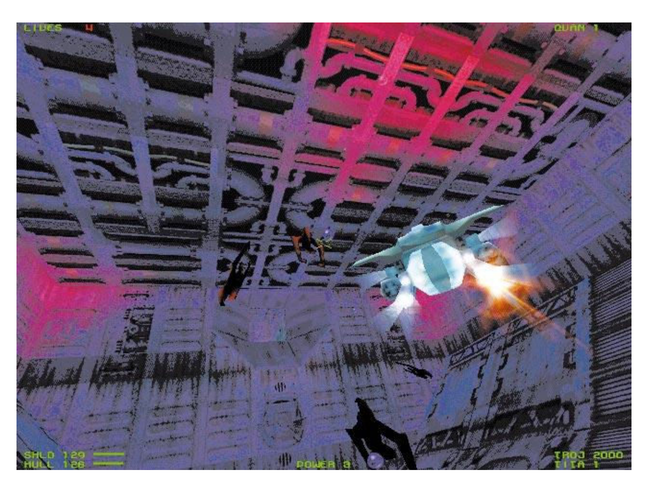
So manchem 3D-Actionspiel ist es zu eigen, im Netzwerk gegen menschliche Gegner einen Höllenspaß zu bereiten, doch bei den Solospieler-Missionen mit gepflegter Langeweile aufzuwarten. Probe haben hier vorgesorgt und erstaunlich clevere Computergegner in *Forsaken* eingebaut. Die Raumschiffe, Roboter oder Panzer sind nicht einfach bewegliche Hindernisse, die auf Sie feuern, sondern besitzen sehr wohl einen starken Selbsterhaltungstrieb. Die Kontrahenten weichen Ihnen aus, versuchen Sie zu umgehen oder ziehen sich hinter eine Ecke zurück, um dort auf Sie zu lauern. Da die KI sehr geduldig ist, müssen Sie sich etwas ausdenken, um die Gegner dort wieder hervorzulocken, was natürlich sehr riskant ist. Immer wieder treffen Sie auch auf andere Plünderer, die noch einen Tick schlauer vorgehen und oft über bessere Waffen als Sie verfügen. Die einzelnen Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich übrigens nicht dadurch, daß einfach mehr Gegner auftauchen oder diese mehr Treffer aushalten. Vielmehr reagieren sie unterschiedlich schnell auf Ihre Attacken und nutzen die Umgebung geschickter aus. Somit sollten Sie die Steuerung Ihres Vehikels gut im Griff haben, um noch flinker Geschossen oder anderen Gefahren auszuweichen. Probe haben nämlich eine ganze Reihe Fallen wie herabstürzende Felsbrocken eingebaut, die Ihnen das Leben zusätzlich erschweren.



Bei solchen engen Passagen müssen Sie die richtigen Fernwaffen einsetzen, um eine Überlebenschance zu besitzen.

Die mittlerweile sehr fortgeschrittene Version von *Forsaken* offenbart nicht nur ihren spielerischen Gehalt, sondern auch das exzessive Ausreizen von 3D-Grafikkarten. Generell gilt: Ohne entsprechende Beschleuniger-Hardware sieht das Spiel entweder häßlich aus oder ist unspielbar langsam. Auch mit vergleichsweise schwachen 3D-Chipsätzen wie dem Virge DX/GX von S3 werden Sie kaum glücklich werden; so richtig zur Geltung kommt die Grafikpracht vor allem mit Rechenknechten von 3Dfx Interactive (Voodoo), nVidia (Riva 128), 3D Labs (Permedia 2), Rendition (Verité 2x00), ATI (Rage Pro) und NEC (PowerVR). Zwar kann es dort mit dem einen oder anderen veralteten Treiber noch Schwierigkeiten geben, doch dürfte dieses Problem mit einem entsprechenden Update des Hardware-Herstellers rasch behoben sein. Soundmäßig gibt es dank Windows 95 keinen Ärger, da jeder unter diesem Betriebssystem laufende Krachmacher für die gewünschten Effekte sorgt – aktuelle Treiber natürlich vorausgesetzt. Die zwölf Audiotracks von The Swarm passen gut zum optischen Ambiente und lassen sich notfalls durch jede andere Audio-CD ersetzen. Auf den hervorragenden Mehrspieler-Modus sind wir bereits in Teil 3 dieses Specials eingegangen und werden ihn beim Test in der nächsten Ausgabe der PC Games natürlich ausführlich unter die Lupe nehmen.

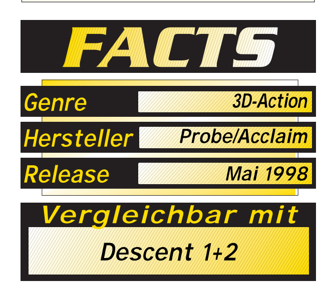
Florian Stangl ■



Gelegentlich müssen Sie sich unter Wasser mit Angreifern herumschlagen, die genau wie Ihr Bike deutlich träger agieren.

Vorschau

Teil 1 (12/97): Hintergrund
Teil 2 (1/98): Grafik
Teil 3 (2/98): Multiplayer
Teil 4 (3/98): Entwicklung
Teil 5 (4/98): Gameplay





Metro-Police

Copland

Bereits mit dem Firmennamen verspricht die Mannschaft um Battle Isle 2-Mitmacher Stefan Piasecki „virtuelle Begeisterung". Selbige soll auch ausbrechen, wenn Virtual X-Citement Mitte des Jahres eine spannende Mischung aus *Syndicate* und *Blade Runner* auf den Markt bringt: *Metro-Police*.

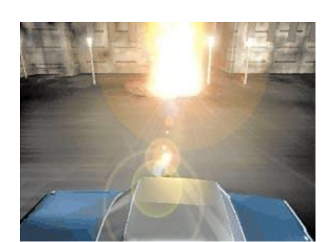
Das Ruhrgebiet gilt neben dem Raum Gütersloh (Ascaron, Magic Bytes) als kreativster Lebensraum bundesdeutscher Spieledesigner: *Battle Isle 2*, *Schleichfahrt*, *Die Siedler 2*, *Der Planer* – etliche Top 10-Hits der vergangenen Jahre kommen aus dem Revier und speziell aus Mülheim/Ruhr. Dort hat auch die Firma Virtual X-Citement ihre Zelte aufgeschlagen und im November 1997 mit dem Echtzeitstrategiespiel *Akte Europa* einen mehr als respektablen Einstand abgeliefert. Für 1998 plant das 15-köpfige Team neben dem Umzug ins nahe Duisburg eine Reihe interessanter Neuerscheinungen aus mehreren Genres, darunter das Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel *Hesperian Wars*, das familientaugliche 3D-Denkspiel *Tiny Troubles* und die Rätselsammlung *Villa Miramar*.

Nach oben gearbeitet

Klare Priorität genießt aber zweifellos das Prestigeprojekt Metro-Police. Das Wortspiel im Titel erinnert nicht zufällig an das Stummfilm-Epos Metropolis aus den 30er Jahren; Projektleiter Stefan Piasecki will seine „Echtzeit-3D-Cop-Simulation" gar als Hommage an Fritz Langs Filmklassiker verstanden wissen. Metro-Police vereint Elemente aus 3D-Action, Rollenspiel, Strategie und Adventure in einem einzigen Spiel und versetzt das Ganze mit Blade Runner-kompatiblem Endzeit-Flair. Die 35 *Metro-Police*-Missionen verteilen sich auf sieben Stockwerke mit jeweils fünf Aufträgen. Stockwerke? Als Schauplatz dient eine Großstadt des Jahres 2048, die aus sieben unterirdischen Etagen besteht. Ganz unten vegetiert der gesellschaftliche Abschaum in Slums vor sich hin; je höher die Ebene, desto lebenswerter und vornehmer wird die Umgebung. Die Bewohner der obersten Plattform befinden sich im Freien und genießen ihr helles, freundliches und ausgesprochen „grünes" Umfeld. Eines haben jedoch alle Geschosse gemeinsam: Gewaltverbrechen, Attentate, Mord und Totschlag am laufenden Band. Genau diese Vorfälle sollen Sie als smarter Cop aufklären – und zwar innerhalb von 30 Tagen, ehe der Senat den Ausnahmezustand ausruft und die Armee das Regiment übernimmt.

Wer war's?

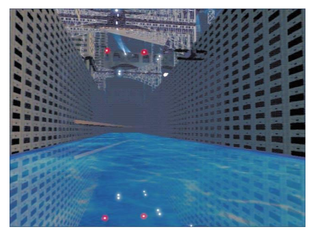
Bei den meisten Delikten kommt es darauf an, rechtzeitig am Tatort einzutreffen, um Spuren zu sichern. Das können zurückgelassene Gegenstände wie etwa Patronen sein, aber auch Zeugenaussagen, die automatisch in die Datenbank Ihres Handgelenk-Displays eingetragen werden. Faustregel: Je mehr Informationen Sie haben,



Regel Nr. 1: Traue niemandem. Hier explodiert gerade Ihr Dienstwagen.



Chrom- plus Transparenz-Effekt – auch das kriegt die 3D-Engine hin.



Realistisch: Im Flußwasser spiegelt sich malerisch die Umgebung.



Eine der gerenderten Cut-Scenes zeigt den Absturz eines Zeppelins.



desto schneller werden Sie den Täter finden. Im Polizeicomputer recherchieren Sie Verhaltensmuster und Adressen oder vergleichen Personenbeschreibungen mit dem gespeicherten Datenbestand. Bei unklarer Beweislage helfen Informanten weiter – halbseidene Typen, die Ihnen gegen Bezahlung neben Tips auch illegale Waffen liefern und gleichzeitig als Auftraggeber für Spezialeinsätze fungieren.

Auf der dunklen Seite der Macht

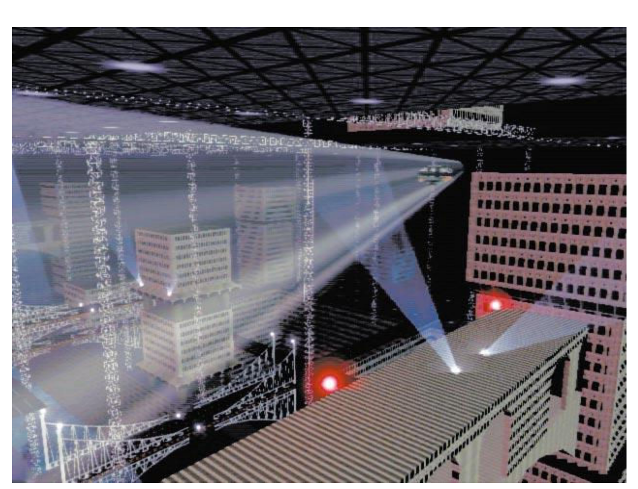
Von den fünf Haupt-Missionen pro Ebene (dazu gehören auch Botengänge und das Beschützen von Politikern) müssen Sie mindestens vier lösen, um zum Streifendienst in der nächsthöheren Etage „befördert" zu werden. Da sich kein Täter freiwillig einbuchten läßt, müssen Sie zuweilen auf brachiale Methoden zurückgreifen: Ob Sie mit einem „beschlagnahmten" Wagen eine wilde Verfolgungsjagd aufnehmen, eine Straßensperre zum Abschneiden des Fluchtweges anfordern oder eine der zahlreichen Abkürzungen und geheimen Schleichwege nutzen, bleibt Ihnen überlassen.Weil sich Schuß-wechsel im Dienst nur selten vermeiden lassen, decken Sie sich mit zunehmend effektiveren Schußwaffen, Granaten und technischen Hilfsmitteln ein, die Sie sich von Ihrem Sold leisten. Daß Sie sich bei den chaotischen Verhältnissen in Metropolis nicht immer auf der legalen Seite des Gesetzes aufhalten, beobachten Ihre Vorgesetzten mit Argusaugen: Halbkriminelle Fehltritte (bei Rot über die Kreuzung gebrettert, unzulässige Waffen eingesetzt) protokolliert deshalb ein sogenanntes „Kerbholz". Bis zu einem bestimmten Wert werden Vergehen noch toleriert, ab 80% hagelt es die erste Verwarnung, bei 100% fliegen Sie achtkantig aus dem Dienst. Danach wechseln Sie notgedrungen die Fronten und bekämpfen im folgenden die Bestrebungen des Senats. Wer möchte, kann auch von Anfang an als Krimineller auftreten. Das Ziel lautet in diesem Fall: gesellschaftliche Anerkennung, während Sie als Cop die Sprossen der Karriereleiter erklimmen. Kerbholz und Kleingeld nehmen Sie sowohl in die nächste Mission als auch zur nächsten Stufe mit – strategisch kluges Vorgehen ist also unumgänglich.

Schwebende Verfahren

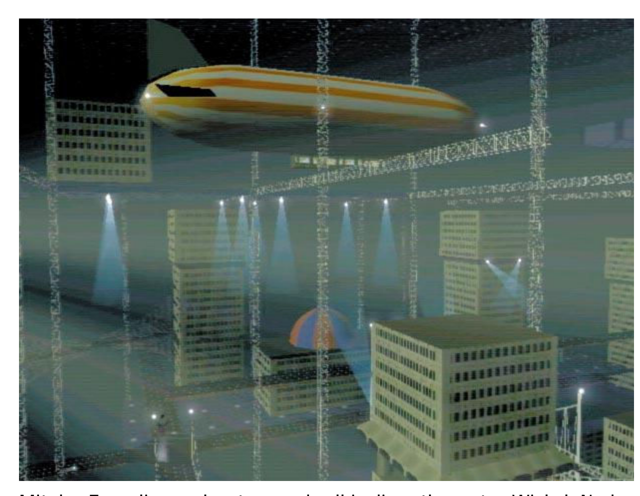
Aller Voraussicht nach aus der *Tomb Raider*-Perspektive und bei einer Auflösung von bis zu 800x600 Bildpunkten steuern Sie Hauptdarsteller Jeff Conrad mit Maus und Tastatur durch eine komplette 3D-Stadt, die förmlich „lebt": Magnetschwebebahnen rasen durch transparente Röhren, Motorräder im *Judge Dredd*-Format und Autos verstopfen die Straßen, und futuristische „Doppeldecker" und Zeppeline gondeln über der Stadt und docken an Haltestellen an. Angesichts Großstadt-typischer Staus, Umleitungen und plötzlicher Unfälle müssen Sie hin und wieder Ihr Dienstfahrzeug stehenlassen und die Verfolgung zu Fuß fortsetzen. Auch die Nutzung öffentlicher Verkehrsmittel hat ihre Tücken, wie Stefan Piasecki verrät: „Was das heißt, merkt man spätestens dann, wenn das Hauptquartier die Position eines flüchtigen Verdächtigen durchgibt und man gerade über ihm schwebt, ohne etwas tun zu können." Die völlig neu entwickelte Grafik-Engine greift auf Direct3D zurück und macht daher von den Möglichkeiten moderner 3D-Grafikkarten Gebrauch. Zu den Spezialitäten zählt neben farbigen Lichtkegeln und Chrom-Effekten ein Partikelsystem, das Rauchschwaden und Explosionen ständig neu in Echtzeit berechnet und somit niemals gleich aussehen läßt. Anfang März sollen die letzten Bugs aus der Engine entfernt worden sein, um sich anschließend voll auf Spieldesign und Missionen konzentrieren zu können. Zu den ehrgeizigen Plänen der Virtua<l X-Citement-Crew gehört auch ein Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler.

Petra Maueröder ■

„Die Kunden haben Anrecht auf neueste Technologie und feinste Grafik."
Stefan Piasecki



Blick aus dem Cockpit der Magnetschwebebahn: Gigantische Scheinwerfer sorgen für die spärliche Ausleuchtung der Wolkenkratzer-Schluchten.



Mit den Zeppelinen gelangt man schnell in die entlegensten Winkel. Nachteil: Nur an wenigen Haltestellen können Sie zu- und aussteigen.



Grand Prix 500cc

Zwei Räder für e



Außer den beiden Fahrperspektiven gibt es auch noch einen sehenswerten TV-Modus, der an eine Fernsehübertragung erinnert (unten).

Ascaron dreht auf: Mit Grand Prix 500cc arbeiten die Gütersloher an einer detaillierten Simulation des Motorrad-Rennsports, die es locker mit internationaler Konkurrenz aufnimmt. PC Games überzeugte sich vor Ort von der erstklassigen Grafik, den vielfältigen Optionen und dem butterweichen Fahrgefühl des vielversprechenden Newcomers.

Lange mußten wir auf ein Spiel wie *Grand Prix 500cc* warten. Nachdem EAs *Moto Racer* das Interesse an Motorrad-Rennspielen wiedererweckte, wurden die Rufe nach einer richtigen Simulation der zweirädrigen Höllenmaschinen immer lauter. Exakte Simulation statt simpler Arcade-Action steht deshalb bei Ascaron auf dem Programm, was aus Gründen der Realitätsnähe die Kooperation mit einem professionellen Rennstall nahelegte. Fündig wurden Firmenchef Holger Flöttmann und seine Designer in der Bochumer Racing Factory, die mit Rat und Tat zur Seite stehen. Immerhin haben sie Alexander Hofmann unter Vertrag, der mit seinen erst 17 Jahren bereits Deutscher Vize-Meister in der Klasse bis 125 ccm ist. Seine Erfahrung floß natürlich in die Fahrphysik mit ein und zeugt schon in der frühen spielbaren Version von enormer Realitätsnähe, wie beispielsweise die identischen Rundenzeiten in der Wirklichkeit wie in der Simulation beweisen. *Grand Prix 500cc* beschränkt sich aber nicht auf die 125 ccm-Klasse, sondern versetzt Sie auch auf die schmalen Sitze von Maschinen mit 250 und sogar 500 ccm, wobei die individuellen Fahreigenschaften der jeweiligen Klasse berücksichtigt werden. Was nützt aber allein die Idee, eine Motorrad-Simulation zu basteln, wenn die technische Umsetzung mangelhaft ist? Keine Angst, auch hier hat Ascaron eine Überraschung parat. Die aus der 3D-Engine von *Anstoß 2* weiterentwickelte Grafik präsentiert sich auf internationalem Niveau und steckt dank der Direct3D-Unterstützung sogar *Moto Racer* in die Tasche.

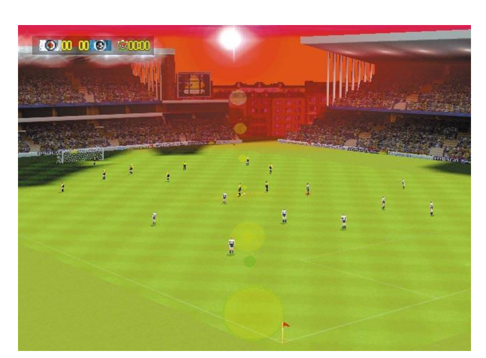
Frankreich ruft, und der „Ku dü Mond" rückt unaufhaltsam näher. Da wird es auch Zeit für neuen digitalen Sport. Silicon Dreams will es mit dem Rekordmeister EA Sports aufnehmen.

World League Soccer

Detailmeister

Nicht ein Turnier oder eine Liga wird der Newcomer simulieren, sondern gleich Dutzende – holländische Meisterschaften können ebenso gespielt werden wie französische. Trotzdem: Gegen *FIFA 98* anzuteten scheint ein nahezu aussichtsloses Unterfangen, denn EA Sports hatte in den letzten Jahren den Spitzenplatz abonniert. Doch *World League Soccer* hat zwar an der Lizenz gespart, nicht aber an Details. Das heißt: keine Original-Spieler-Namen, aber eine ganze Menge beeindruckender neuer Features. Wenn die Rechnung aufgeht, könnte damit gleich der Aufstieg an die Tabellenspitze gelingen.

Beginnen wir mit der Grafik. Das Spiel tritt in zwei Versionen an: einer Standard-Version und einer für 3Dfx-Karten. Normalerweise sollte man annehmen, daß letztere mindestens eine Liga höher spielt. In der Tat legt sie mit nebligen Effekten vor, doch mit ihrem etwas dreckigeren Look schafft die nicht-hardwarebeschleunigte Version den Anschluß.



Bei den unterschiedlichen Tages- und Nachtzeiten haben die Grafiker kräftig in den Farbtopf gegriffen.



Schneefall, Regen und gleißendes Sonnenlicht wurden bei World League Soccer ebenfalls berücksichtigt.

Schön wie im Fernsehen

Silicon Dreams, die Macher von *World League Soccer*, sind der Öffentlichkeit bisher kaum bekannt. Und das, obwohl über 50 Leute bei der englischen Firma beschäftigt sind, die schon mit *Olympic Soccer* und *Olympic Games* erste sportliche Erfahrungen sammeln konnte. Das Team hat sein eigenes Motion-Capture-Studio – und zwar eines der größten in ganz Europa. Deshalb konnte ohne Zeitdruck an den Bewegungen der Spieler gefeilt werden. Les Ferdinand vom englischen Nationalteam und eine ganze Reihe





Die unglaubliche Detailverliebtheit, mit der die Entwickler zu Werke gegangen sind, wird vor allem in den höheren Zoomstufen deutlich.

Sogar der Schattenwurf des Stadions ist exakt nachempfunden. Wenn ein Spieler im Schatten läuft, wird dies korrekt dargestellt – er wird dunkler.

anderer Spieler wurden verkabelt, um wirklichkeitsgetreue Bewegungen zu bekommen. Das macht sich auch im laufenden Spiel bemerkbar: Während bei fast jedem Fußballspiel ein paar Frames nicht richtig passen und es deshalb hölzern wirkt, wenn ein stillstehender Spieler zu laufen beginnt, ist der Übergang bei *World League Soccer* sehr flüssig.
Weiter geht's mit Neuerungen. Wird der Name eines Spielers geändert, schlägt sich das sofort in einer neuen Beschriftung seines Trikots nieder. Die einzelnen Kicker haben auch keine Einheitsgröße, sondern es gibt erstmals große und kleine Figuren. Mit ähnlich viel Liebe zum Detail wurden die Tribünen gestaltet. Keine anonyme Masse wabert auf den Plätzen, sondern einzelne Zuschauer bewegen sich, in den Boxen sitzen Reporter, das Flutlicht reflektiert an der Verglasung, und Wolken und Sonne runden das Bild ab. Vom deutschen Winterwetter gebeutelt, würde man sich manchmal wünschen, per Tastendruck auf schönes Wetter schalten zu können. Nur: Realistisch ist dies nicht. Deshalb erlaubt es *World League Soccer* nicht, Petrus zu spielen, sondern berechnet die Witterungsverhältnisse anhand verschiedener Faktoren. Im Winter kommt es natürlich öfter zu Schnee als im Sommer. Während tagsüber die weiße Pracht schmilzt und so den Platz aufweicht, kann es des Nachts schon mal zu Frost und einem entsprechend härteren Boden kommen. Und das wirkt sich wiederum auf das Spiel aus.
Damit der Kick auf dem Monitor flott und nicht wie Altherrenfußball daherkommt, ist eine flinke Kameraführung Pflicht. Natürlich gibt's die üblichen Einstellungen wie „Seitenlinie" und „Panoramablick". Besonders gelungen ist aber die dynamische Kamera. Im Zweikampf zoomt sie dicht ran. Wird der Ball gepaßt, geht sie auf Distanz, so daß der sichtbare Ausschnitt größer wird. Ist ein Stürmer vor dem Tor, wechselt wiederum die Perspektive, so daß der Angriff optimal zielen kann. Der Torhüter wird übrigens von der CPU gesteuert und läßt sich vom Spieler nur bei Strafstößen bewegen.

Es stellt sich die Frage: Ist es eine Simulation oder ein Arcade-Kick? Wohl am ehesten eine Mischung aus beidem. Silicon Dreams versuchten, die Steuerung nicht zu überfrachten, so



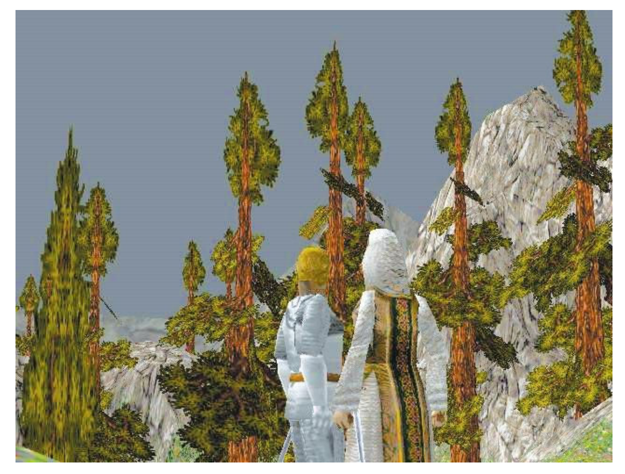
daß man schnell erste Erfolge feiern kann. Ideal ist natürlich ein SideWinder-Gamepad, doch auch die Tastaturbelegung ist ordentlich und obendrein frei konfigurierbar. Fortgeschrittene werden sich dann langsam an die hohe Kunst der Teamaufstellung und Taktik wagen. Dabei soll *World League Soccer* eine fortgeschrittene KI bekommen, die die Lieblings-Strategien des menschlichen Spielers eiskalt analysiert und sich darauf einstellt.
Langsam wird es Zeit für ein paar technische Details: Die maximale Auflösung beträgt 1.600x1.200 Bildpunkte, bis zu vier Spieler können an einem Computer spielen, übers Internet sind echte Länderspiele möglich. Mit einem P166 läuft schon jetzt alles sehr flüssig, die fertige Version soll sogar mit einem P75 noch gut spielbar sein. 27 Leute werkeln bereits seit Anfang 1997 an dem Projekt. Im Mai soll das Spiel in den Läden stehen. Wir sagen Ihnen rechtzeitig Bescheid, ob Eidos die gute Ausgangsposition nutzen konnte oder ob wider Erwarten eine tolle Chance vergeben wurde.

Derek dela Fuente ■
Andreas Lober ■

Sprachausgabe

Im TV sorgen Reporter oft für dezente Komik, bei Computerspielen teilweise für das große Grausen. Unpassende Bemerkungen, lustlos rezitiert, sind an der Tagesordnung. Dieses Problem hat auch das Team von *World League Soccer* erkannt. Über 17.000 Sprachsamples sollen für packende Kommentare sorgen. Die Intonation derselben ist aber noch eine der Hauptsorgen von Silicon Dreams. Hoffen wir, daß auch dieses Problem gemeistert wird.





Das Entwicklerteam achtet auf richtige Proportionen im Spiel. Hier sehen Sie den Avatar zusammen mit Jaana vor riesigen Bäumen.



Die hohe Detailverliebtheit macht sich am deutlichsten im Gesicht bemerkbar. So wie Jaana werden im fertigen Spiel alle Charaktere dargestellt.

Ultima 9: Ascension

Wie Phoenix aus der Asche

Die Gerüchteküche brodelt: Fast vier Jahre wartet die Fangemeinde auf eine Fortsetzung von Ultima, doch Origin hielt sich mit Informationen stets bedeckt. Der Raum für Spekulationen wird jetzt jedoch enger, denn die Designer brechen endlich ihr Schweigen. Warum Origin mit Ultima 9 das Genre neu definieren wird, lesen Sie in diesem ersten Vorbericht.

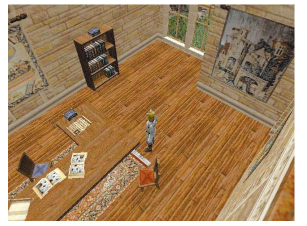
Die Hintergrundgeschichte wird von Origin wieder einmal gut behütet. Es gibt nur wenige Anhaltspunkte, in welche Richtung sich der Avatar, der namenlose Held der Serie, entwickeln wird. *Ultima 8: Pagan* endete mit der Rückkehr des Avatars nach Britannia, sein Blick schweifte über das Land, das von Chaos und Krieg gezeichnet war. Es steht also zu erwarten, daß den Mächten des Bösen ein für allemal der Zugang zum einst blühenden Königreich versperrt werden muß. Gleichzeitig wird der Avatar im nunmehr neunten Teil der Serie seinen letzten großen Auftritt haben wird – das kündigte Richard Garriott bereits vor der Veröffentlichung von *Ultima 8: Pagan* an. *Ultima 9: Ascension* muß daher ein Werk epischen Ausmaßes werden. Richard Garriott war mit den letzten vier Teilen eher unzufrieden. Das lag zum größten Teil an der Bestrebung, das Ende eines Spiels immer offener zu gestalten. Deshalb versucht Origin jetzt, dem nicht-linearen Handlungsverlauf den Rücken zu kehren, ohne dabei zu geradlinig zu werden. Nur auf diese Weise läßt sich, nach Meinung der Designer, eine faszinierende Geschichte erzählen.

Komplett neue Engine

In der Vergangenheit wurde für jeden Teil der Serie eine neue Engine entwickelt, und Origin gelang es bislang immer, selbst modernste Rechnersysteme ins Schwitzen zu bringen. Daran wird sich auch in Zukunft nichts ändern, denn es verdichten sich die Gerüchte, daß ein Pentium mit 200 MHz und 32 MB RAM die Minimalkonfiguration darstellen soll. Wenn man allerdings in Betracht zieht, was Origin versucht, auf die Beine zu stellen, klingen diese Anforderungen noch untertrieben.
Die Perspektive erinnert ein wenig an *Tomb Raider*. Sie ist auf Tastendruck stufenlos zoombar und verändert sich automatisch, wenn man beispielsweise ein Haus oder eine spezielle Location betritt. Dann „klebt" die Kamera plötzlich an der Decke eines Zimmers, rückt damit die Umgebung näher an den Spieler heran und vermittelt so das Gefühl, ein Gebäude tatsächlich betreten zu haben. Es fällt deshalb dementsprechend schwer, die exakte Größe von *Ultima 9* zu ermitteln. Bob White, einer der Designer, hat es trotzdem versucht: „Momentan spiele ich in einer Zoomstufe, die der von *Ultima 7* ähnlich ist. Ich würde sagen, in diesem Fall beträgt die Fläche 150x150 Screens." Ein Griff zum Taschenrechner



Im Inneren eines Gebäudes: Die Kamera „klebt" an der Decke.

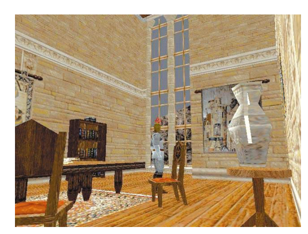


Das Bild läßt sich rotieren, um jeden Winkel erforschen zu können.

ergibt eine schier unglaubliche Zahl von 22.500 Bildschirmen, ohne daß dabei Bauwerke und sonstige Räumlichkeiten berücksichtigt wären.
Noch stärker herausarbeiten möchte Origin die Beschaffenheit der Landschaft, vor allem die korrekten Proportionen sollen eingehalten werden. So werden zum Beispiel Bäume zum ersten Mal im richtigen Verhältnis zum Avatar dargestellt, und langgezogene Gebirgsketten wirken gigantisch, da man die eigentliche Größe am Fuß eines Berges nur erahnen kann. Damit man in der riesigen Spielumgebung nicht die Orientierung verliert, stehen die traditionellen Hilfsmittel Kompaß, Sextant und kleinere Kartenteile zur Verfügung, mit deren Hilfe man seinen momentanen Aufenthaltsort bestimmt kann.

Unterstützung von Direct3D

Die Engine wurde unter dem Gesichtspunkt entworfen, daß sich mit ihr alle Wünsche realisieren lassen. Es wird bei-

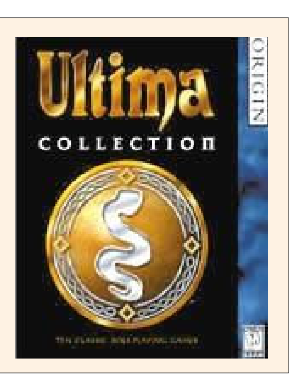


Außerdem läßt sich natürlich die Kameraperspektive verändern.

spielsweise möglich sein, unter Einsatz von Magie kurzfristig zu schweben bzw. zu fliegen, außerdem kann man auf Schiffen anheuern und diese selbst navigieren oder per „Autopilot" zu einem bestimmten Ziel segeln lassen. Selbstverständlich muß man dabei aufpassen, nicht von Piraten geentert zu werden oder mysteriösen Meeresmonstern zum Opfer zu fallen. Verteidigen kann man sich mit zahlreichen Waffen, die vom Avatar wie in *Ultima 7* deutlich sichtbar getragen werden, und mit einer großen Auswahl an Zaubersprüchen. Wieviele Sprüche letztlich den Sprung ins fertige Produkt schaffen, steht allerdings noch zur Diskussion – die Zahl bewegt sich irgendwo zwischen 40 und 70.

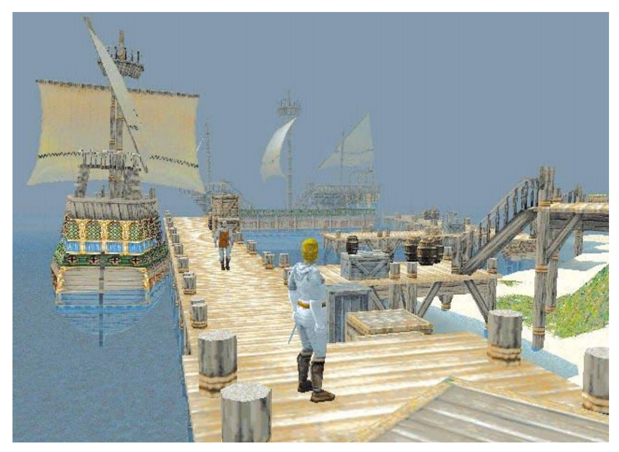
Collection

Demnächst wird die *Ultima Collection* erhältlich sein. Diese Spielesammlung beinhaltet alle *Ultimas* aus den Jahren 1980 bis 1994, inklusive aller Zusatzdisks, einem Interview mit Richard Garriott bezüglich *Ultima 9* und *Aklabeth*, Garriotts erstem Spiel. Wer sich schon einmal auf das neueste Epos einstellen möchte, kann mit dieser Collection sein Hintergrundwissen fabelhaft auffrischen.



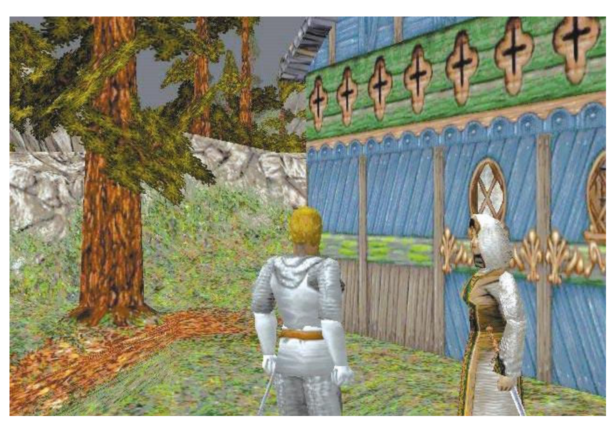


Der Avatar in einer frühen Alpha-Phase (rechts) und in der aktuellen Version (links).



Das Segelschiff im Hintergrund wirkt leicht unscharf und verschwommen, hier setzt Origin einen schwarz gefärbten Nebeleffekt ein.

In diesem Zusammenhang spielt die Unterstützung von 3D-Grafikkarten eine wichtige Rolle. Vor allem beim Einsatz der Magiefähigkeiten wird es viele sehenswerte Lichteffekte geben, die Leistungsfähigkeit der vorhandenen Hardware soll voll ausgenutzt werden. Die verschiedenen Tages- und Nachtzeiten werden ebenfalls berücksichtigt, in den Abendstunden erhöht sich die Anzahl der düsteren, unheimlichen Ecken und Nischen, in denen sich hinterhältige Meuchelmörder verstecken können. Es entsteht ein unangenehmes Gefühl, wenn man tief in in der Nacht durch die Straßen zieht – Spannung wird aufgebaut. Im Tageslicht werfen die Bewohner von Britannia und alle Objekte wie beispielsweise Gebäude und Pflanzen realistische Schatten. Außerdem denkt das Entwicklerteam darüber nach, dynamische Witterungsverhältnisse in das Spiel zu integrieren. Ein interessantes Vorhaben, das in Anbetracht der Größe von *Ultima 9* allerdings auch Probleme aufwerfen kann und deshalb wahrscheinlich scheitern wird. Schnee und Regen wird es auf jeden Fall geben, es stellt sich für das Team nur die Frage, ob eine ständige Veränderung des Wetters wirklich notwendig ist. Das physikalische Modell erlaubt realistische Explosionen. Wenn beispielsweise ein Feuerball auf einer Kiste detoniert, so fliegen Splitter und einzelne Holzteile durch die Luft, die wiederum Freund und Feind verletzen können. Auf die Landschaft wird dabei allerdings kein Einfluß genommen. Bei Veränderungen wie Kratern im Erdboden müßten die kompletten Texturdaten modifiziert und wieder in den Speicher geholt werden. Die daraus resultierenden Ladezeiten würden jeglichen Spielspaß vernichten.



Wenn man Jaana mit dem Avatar vergleicht, macht sie einen wesentlich ausgereifteren Eindruck. Der Avatar wird im fertigen Spiel über sehr viel mehr Polygone und Details verfügen.

Charaktere aus 700 Polygonen

Alle Charaktere basieren bei *Ultima 9: Ascension* auf Polygonmodellen. Auf den aktuellen Screenshots läßt sich die hohe Detailverliebtheit bereits erkennen, lediglich der Avatar wurde noch nicht überarbeitet und macht noch einen etwas unausgereiften Eindruck. Das soll sich aber schon bald ändern. Der Avatar wird dann, wie alle NPCs (Non-Player-Character = Nicht-Spieler-Charaktere), aus 500 bis 700 Polygonen bestehen. Diese Zahl wird sich laut Bob White sogar noch verbessern lassen: „Unsere Engine kann mit viel mehr Polygonen umgehen, als für die Darstellung unserer Charaktere benötigt wird."

Kein Nebel in Britannia

Die Verbesserungen im grafischen Bereich versetzen wohl viele Kenner der Serie in Staunen. Der Einsatz von 3D-Grafikkarten wird aber deshalb unabdingbar. Origin wird definitiv Direct3D unterstützen, es soll auch spezielle Versionen für OpenGL und andere Standards geben. Ob sich dadurch spürbare Geschwindigkeitsvorteile ergeben und sich die erforderliche Minimalkonfiguration herunterschrauben läßt, scheint zumindest im Fall von Voodoo^2 wahrscheinlich, jedoch möchte sich Origin zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht festlegen lassen. Die geplante Auflösung wird das aber nicht beeinflussen. 640x480 Bildpunkte sind gleichzeitig das Minimum und das Maximum, unabhängig von der verwendeten Grafikkarte.
Nebeleffekte wird es bei *Ultima 9: Ascension* nur dort zu sehen geben, wo sie auch wirklich sinnvoll sind. „*Turok* benutzt beispielsweise Nebel, um das Clipping zu verstecken", meint Bob White und erläutert, daß Origins Engine schnell genug ist, um auf solche Tricks zu verzichten. „Wir werden aber einige dieser Effekte einsetzen, um mehr Atmosphäre aufzubauen. Wenn man Nebel schwarz färbt, ergibt sich dichter grauer Nebel, der die Dungeons herrlich düster und unheimlich



Jaana und der Avatar blicken auf Asylum. Diese Stadt ist aus dem ehemaligen „Buccaneer's Den" (Ultima 4) hervorgegangen.



wirken läßt." Die Kellergewölbe werden über mehrere Ebenen verfügen, d. h. man wird streckenweise sehen können, was sich in den oberen und unteren Etagen abspielt. Außerdem werden die Katakomben riesige Ausmaße haben und sehr viel größer ausfallen als in den Vorgängern.

Makros für Zaubersprüche

Über das Gameplay schweigt sich Origin, ebenso wie über die Story, weitgehend aus. Man möchte die Spieler mit etwas völlig Neuem überraschen, ohne dabei die alten Tugenden über Bord zu werfen. Wer aufgrund der veränderbaren Perspektive an einen *Tomb Raider*-Clone denkt, macht sich unnötig Sorgen. Richard Garriott und die beiden Designer Del Castillo und White ziehen immer den siebten Teil der Serie zu Vergleichen heran, von *Ultima 8* ist kaum die Rede. Man kann also davon ausgehen, daß das actionlastige Gameplay des direkten Vorgängers wieder zurückgeschraubt wird – lästige Action-Sequenzen, die eher an ein Jump&Run als an ein Rollenspiel erinnern, wird es nicht mehr geben. Für die Steuerung stehen Maus und Tastatur zur Verfügung, beide Eingabegeräte können jedoch natürlich auch einzeln benutzt werden. Darüber hinaus wird es eine große Datenbank an Makros und Icons für Zaubersprüche geben, aus denen der Spieler nach seinem individuellen Geschmack auswählen kann. Diese Voreinstellungen können aber auch überarbeitet werden, man muß sich also an keine Vorgaben halten. Gegenstände werden identifiziert, indem man den Cursor auf das gewünschte Objekt zieht. Wenn man die Maus dann länger als eine Sekunde stillhält, erscheint eine Beschreibung des Gegenstands – vergleichbar mit der Identifizierung von Icons in den meisten Windows-Programmen. Dialoge funktionieren auf ähnliche Art und Weise. Spricht man mit einem NPC, so erscheinen seine Aussagen in einer anderen Farbe über seinem Kopf. Die möglichen Fragen und Antworten des Avatars werden genauso dargestellt, nachdem man sie aus einer Liste ausgewählt hat.

> **„Die Storyline von Ultima 4 bis Ultima 7 wurde immer chaotischer"**
> *Richard Garriott, Origin*



Ultima 9: Ascension wird auf gerenderte Zwischensequenzen zurückgreifen, um die Hintergrundgeschichte aufzubauen und voranzutreiben.

Neuer Guardian

Ultima 9: Ascension wird natürlich über lokalisierte Sprachausgabe verfügen, obwohl immer noch die Möglichkeit bestehen wird, Untertitel einzublenden. Für die englische Version hat man sich von Michael Dorn, bekannt als Sicherheitsoffizier Worf aus Raumschiff Enterprise, verabschiedet und ist momentan auf der Suche nach einer markanteren Stimme für den Guardian. Wer diesen Part in der deutschen Version übernehmen wird, ist bislang ebenfalls unklar. Die Musikstücke werden die Atmosphäre bestimmter Szenen unterstreichen. Es wird eine Reihe neuer Songs komponiert, aber auch Remakes bekannter Melodien wird man im Spiel hören können.

Oliver Menne ■



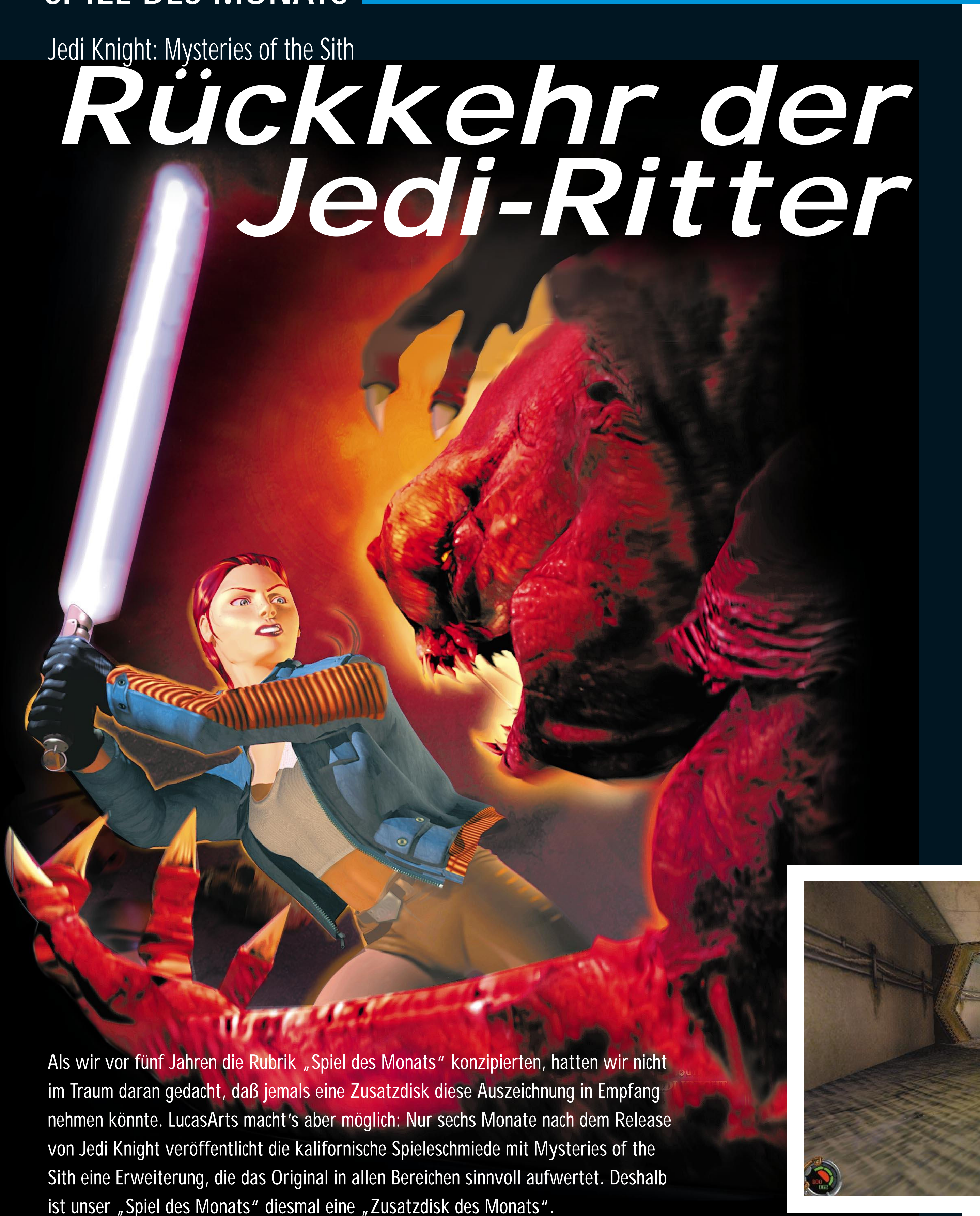
FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Origin
Release	3. Quartal 1998

Vergleichbar mit
Ultima, Might & Magic

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Rückkehr der Jedi-Ritter



Als wir vor fünf Jahren die Rubrik „Spiel des Monats“ konzipierten, hatten wir nicht im Traum daran gedacht, daß jemals eine Zusatzdisk diese Auszeichnung in Empfang nehmen könnte. LucasArts macht's aber möglich: Nur sechs Monate nach dem Release von Jedi Knight veröffentlicht die kalifornische Spieleschmiede mit Mysteries of the Sith eine Erweiterung, die das Original in allen Bereichen sinnvoll aufwertet. Deshalb ist unser „Spiel des Monats“ diesmal eine „Zusatzdisk des Monats“.



Obwohl LucasArts bei *Mysteries of the Sith* auf gerenderte bzw. gefilmte Videosequenzen verzichtet, kann die Hintergrundgeschichte dennoch fesseln: Kyle Katarn entschied sich, nachdem er Jerec im Tal der Jedi geschlagen hatte, weiterhin für die gute Seite der Macht in die Schlacht zu ziehen. Fünf Jahre sind ins Land gegangen, Kyle genießt das Vertrauen der Rebellion und erhält den Auftrag, zusammen mit der jungen Schmugglerin Mara Jade das Sternensystem Altyr aufzusuchen, um dort die erfolgreiche Verteidigung einer Basis sicherzustellen. Mara war einst eine enge Verbündete des Imperators, Luke Skywalker überzeugte sie aber von der Neuen Republik, und nun hofft sie, daß Kyle ihre Ausbildung zum Jedi vervollständigen wird.
Sie schlüpfen zunächst in die Rolle von Kyle Katarn, verteidigen die Raumbasis und erfahren vom geheimen Tempel der Sith – Darth Vader war einer der letzten Lords of the Sith, Katarns Wissensdurst treibt ihn an, die Suche fortzusetzen. Nach den ersten fünf Missionen spielen Sie deshalb Mara Jade, die verzweifelt versucht, Kyle zu finden. Die Rebellion vermutet, daß Kyle Katarn der dunklen Seite der Macht erlegen sein könnte, und genau das gilt es nun herauszufinden.

Verändertes Regelwerk

Die Suche wird zu einer Hetzjagd durch das Universum, die zu bewohnten Asteroiden, verlassenen Rebellenstützpunkten und verwinkelten Raumflughäfen führt. Insgesamt kommen einem mehr als 20 neue Widersacher in die Quere, gegen die man sich mit fünf zusätzlichen Jedi-Kräften und zahlreichen neuen Waffensystemen zur Wehr setzen kann. Dadurch wird das Spiel aber nicht leichter, denn die größte Schwierigkeit sind nicht die Schergen des Imperiums, sondern vielmehr der eigentliche Spielaufbau. Mußten bei *Jedi Knight* die Kräfte vorwiegend im Kampf eingesetzt werden, so können nun einige Puzzles nur mit Hilfe der Macht gelöst werden. Diese Änderung des „Regelwerks" lernt man schon in den ersten Missionen kennen – und genau ab diesem Zeitpunkt begeht man einen fatalen Fehler: Man denkt zu kompliziert! Wenn ich mit „Force Jump" über die Brüstung springe und dann im Flug mit „Force Push" versuche, den Hebel zu erwischen, könnte sich die Laserbarriere im zweiten Tunnel von links deaktivieren? Sie werden lachen, aber das ist einer der einfacheren Gedankengänge. *Mysteries of the Sith* gestattet dem Spieler noch mehr Frei-

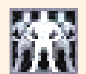
Mächtiger

Über die fünf neuen Jedi-Kräfte haben wir schon in der letzten Ausgabe berichtet. Hier deshalb noch einmal eine kurze Zusammenfassung:


Force Push
Mit dieser Kraft lassen sich Gegner zurückdrängen, aber auch unerreichbare Schalter betätigen.


Chain Lightning
Der Blitz setzt sich von einem Gegner zum nächsten fort – eine sehenswerte Kettenreaktion.


Sabre Throw
Das Lichtschwert kann auf einen Gegner geworfen werden, danach kehrt es automatisch zurück.


Force Projection
Mit dieser Kraft wird ein Abbild der Spielfigur geschaffen, um den oder die Gegner zu verwirren.


Far Sight
Der Geist des Jedis trennt sich vom Körper und kann unsichtbar durch die Räume schweben.

Im Vergleich

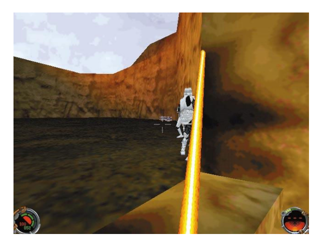
Mysteries of the Sith ist aufgrund der üppigen Ausstattung eine hervorragende Erweiterung von *Jedi Knight* und hat sich damit die gleiche Punktzahl wie die Urversion verdient. Ebenfalls von LucasArts, aber leider ohne den richtigen Pepp, schneidet *Shadows of the Empire* deutlich schlechter ab.

Spiel	Wertung
Mysteries of the Sith	93%
Jedi Knight	93%
MDK	(neu) 89%
Outlaws	82%
Shadows of the Empire	77%


Personen wirken in Mysteries of the Sith viel realistischer. Hier sehen Sie einen Ihrer Rebellen-Kollegen.



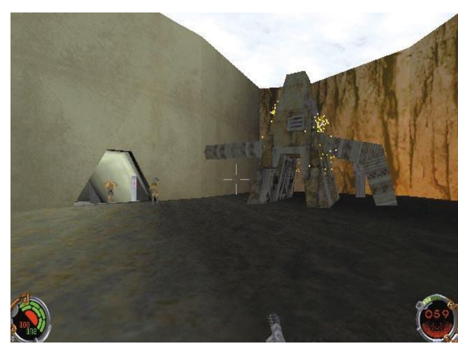
Auf dem Weltraumflughafen können Sie sich zunächst gefahrlos bewegen, die Bewohner nehmen nicht mal Notiz von Ihnen. Erst wenn Ihre Tarnung auffliegt, kommt es zum Inferno.



In Mysteries of the Sith werden Licht und Schatten noch effektiver eingesetzt.



An mehreren Stellen im Spiel können Sie hinter diesen gewaltigen Laserkanonen Platz nehmen.



Um in die Festung zu gelangen, müssen Sie zunächst die Pumpanlage beschädigen. Die Mechaniker öffnen das Tor.



Wie Luke Skywalker einst bei Jabba the Hutt, so müssen Sie sich jetzt auch gegen einen Rancor durchsetzen.

heiten als das Original und wird dadurch noch spannender. Die einzelnen Levels sind aber nicht nur im Aufbau komplexer geworden, auch die Dimensionen wurden gewaltig nach oben geschraubt. Die durchschnittliche Spielzeit beträgt pro Level ungefähr zwei Stunden – und das beim niedrigsten Schwierigkeitsgrad. Diesmal hat man nämlich nicht nur das Imperium, sondern teilweise auch die eigenen Genossen gegen sich. Warum? Die Rebellen liefern sich nun mit den Stormtroopers packende Gefechte und kümmern sich nicht darum, ob man gerade hektisch in die Schußlinie läuft. Es bleibt also die Entscheidung des Spielers, ob und wie er in einen Kampf eingreift – man kann sich auch einen ruhigen Fleck suchen und das Spektakel aus sicherer Entfernung beobachten. Konnten die Rebellen das Blatt zu ihren eigenen Gunsten wenden, so sammelt man später nur noch die herumliegende Munition ein, im umgekehrten Fall erledigt man die übriggebliebenen Stormtroopers. Trotz der deutlich verbesserten Künstlichen Intelli-

Die Gegner

In *Mysteries of the Sith* müssen sich Kyle Katarn und Mara Jade gegen 20 neue Gegner durchsetzen. Die Palette reicht von ängstlichen Schmugglern über wilde Raubkatzen bis zu untoten Jedi – der absolute Clou sind jedoch die riesigen Monster, die drei- bis viermal so groß sind wie Mara oder Kyle. Bestes Beispiel dafür ist wohl der Rancor, bestens bekannt aus dem dritten Teil der Trilogie. Wenn man diesem Ungetüm zum ersten Mal gegenübersteht, stellt man sich die berechtigte Frage, ob LucasArts das ernst meint. Wollen die wirklich, daß ich dieses Urvieh angreife? Und das mit einem Lichtschwert? Man sucht verzweifelt nach Alternativen, letztlich bleibt aber nur ein entschlossener Zweikampf – und wenn man die Jedi-Kräfte geschickt einsetzt, läßt sich auch dieses scheinbar aussichtslose Vorhaben realisieren.



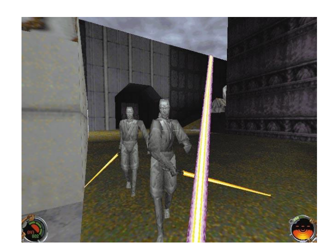


genz wurde ein Manko nicht ausgemerzt: Entwaffnet man einen Gegner mit „Force Pull", so startet dieser einen aussichtslosen Faustkampf, auf dem Boden liegende Waffen werden nicht aufgehoben und eingesetzt.

Aufwertung des Lichtschwerts

Die Kräfte und vor allem das Lichtschwert wurden noch einmal deutlich aufgewertet. So lassen sich jetzt Lasergeschosse leichter abwehren bzw. zurückschleudern, und im Zusammenspiel mit den Kräften kann man ganze Levels durchstehen, ohne einen einzigen Schuß abzugeben. Das ist auch teilweise zwingend erforderlich, denn in manchen Missionen gibt es einfach zu wenig Munition, oder die konventionellen Waffen funktionieren aus mysteriösen Gründen nicht. Aber es muß auch nicht immer gekämpft werden. Bei der Ankunft am Weltraumflughafen interessieren sich die meisten Bewohner der Stadt überhaupt nicht für Mara Jade. Wenn man allerdings wild um sich feuert, hat man schnell die gesamte Bevölkerung gegen sich.


Teilweise eröffnen sich dem Spieler gigantische Arsenale.


Der Tempel der Sith wird von untoten Jedi-Rittern bewacht.

Versprechungen gehalten

Im grafischen Bereich wurden im Vorfeld einige Versprechungen gemacht, die auch zum größten Teil eingehalten wurden. Die Texturen wirken ein wenig detaillierter, und auch dem von vielen Spielern geforderten „farbigen Licht" bei Explosionen wurde Beachtung geschenkt. Vergleicht man die Grafik jedoch mit aktuellen Referenztiteln wie *Forsaken*, so wirkt *Mysteries of the Sith* immer noch ein wenig unausgereift. Erstaunlich, aber auf den Spielspaß hat das wenig Einfluß, denn das Level-Design ist so irrwitzig und durchdacht, daß die optische Präsentation nebensächlich wird. Selten mußte man so konzentriert vor dem Monitor sitzen, weil man jede Sekunde mit einer unvorhersehbaren Situation konfrontiert werden könnte. Deshalb lernt man schnell die Quicksave-Funktion zu schätzen, denn manche Szenen, wie beispielsweise der Kampf mit dem Rancor, muß man mehrmals ausprobieren, um den richtigen Dreh bzw. das korrekte Timing herauszubekommen.

Nachschub für Multiplayer

Wer sich im Netzwerk oder über das Internet heiße Duelle liefert, bekommt mit *Mysteries of the Sith* ebenfalls Nachschub. Insgesamt wurden 19 spezielle Multiplayer-Levels in das Spiel integriert, dazu kommen einige neue Charaktere wie zum Beispiel Darth Vader oder Luke Skywalker. Außerdem sorgen die neuen Spielmodi für etwas Abwechslung, geht es doch nicht mehr ausschließlich um das reine Abballern der Gegenspieler.

Oliver Menne 

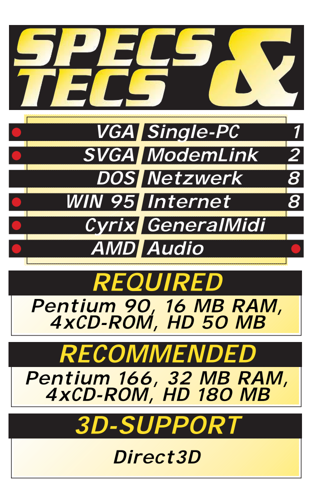

Das „farbige Licht" wurde von vielen Spielern gefordert, LucasArts erhörte die Wünsche seiner Fans. Das Ergebnis wertet die Zusatzdisk deutlich auf.


Die Jedi-Kräfte müssen nicht nur im Kampf eingesetzt werden. Im Kerker müssen Sie einer Wache den Schlüssel mit „Force Pull" entwenden.

Statement



So muß eine Zusatzdisk aussehen. LucasArts spendiert der Erweiterung zu *Jedi Knight* viele Features, die andere Hersteller für einen „richtigen" Nachfolger unter Verschluß gehalten hätten. Zusammen mit dem überlegenen Leveldesign und der leicht verbesserten Grafik ist *Mysteries of the Sith* ein Muß für alle *Jedi Knight*-Besitzer. Lediglich die Künstliche Intelligenz läßt in manchen Situationen zu wünschen übrigen – aber vielleicht wird das in *Jedi Knight 2* gelöst.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 180 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

3D-Action	
Grafik	85%
Sound	94%
Handling	90%
Multiplayer	94%
Spielspaß	93%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 40,-



Star Trek Pinball

Auf Gefechtsstation

Nachdem Interplay die teuren Star Trek-Lizenzen mit etlichen Adventures und einer Simulation mit Leben erfüllt hat, versucht sich das kalifornische Softwarehaus an einer neuartigen Interpretation des beliebten Themas. Eine hochkarätige Flippersimulation läßt Cpt. Kirk und die Klingonen erneut auferstehen.

Star Trek Pinball besteht aus drei Tischen, von denen zwei recht unspektakulär aussehen. „To Boldly Go" ist ein Tisch mit zahlreichen Rampen und drei Flippern, der ohne weiteres in einer Spielhalle stehen könnte. Die einzelnen Ziele sind zwar etwas klein, und es erschließt sich nicht sofort, welches wann und zu welchem Zweck getroffen werden muß, dennoch ist „Kirks Frauen", wie der Tisch Interplay-intern heißt, sehr unterhaltsam. Etliche Geschicklichkeitsspiele (auf dem Table, nicht wie üblich im LED-Display) sorgen für etwas Spannung und die hochauflösende Grafik sowie die gute physikalische Umsetzung für den nötigen Realismus. Der zweite Tisch, „Qapla," ist extrem übersichtlich, da er lediglich aus fünf sehr schmalen Rampen und einer Handvoll Targets besteht. Ausgänge wurden recht großzügig gestaltet, und mit Aufgaben oder Zwischenspielen wurde gegeizt, so daß vermutlich nur Klingonen an diesem Flipper ihre Freude haben werden.



Lücken zwischen den Schlägern und an den Seiten zeichnen Qapla aus.



An dem Multiplayertisch kann man leider nicht gegen den PC spielen.

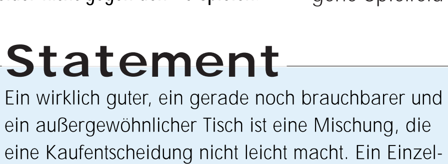
Double Feature

Star Trek Pinball hat aber auch Neues zu bieten: „Nemesis" ist ein Spiel für zwei Personen, die an jeweils einem Halbtisch mit eigenen Kugeln spielen. Beide Hälften sind miteinander verbunden, daher können auch gegnerische Kugeln auf das eigene Spielfeld gelangen. Aufgabe ist es hier, bestimmte Zielreihen zu treffen, um den Ausgang zum nächsten „Level" zu öffnen. Dabei kann man dem Kontrahenten das Leben recht schwer machen, indem man auf dem eigenen Tisch diverse Schalter trifft. So läßt sich die gegnerische Kugel zum Gumminball verwandeln, Magnetfelder können eingeschaltet und die Flipperkontrollen umgedreht werden. Obwohl Nemesis sehr hektisch und unübersichtlich wird, macht dieser Wettkampf viel Spaß – vorausgesetzt, man findet einen geeigneten Mitspieler. Ein Computerspieler ist nämlich ebensowenig vorhanden wie der versprochene Netzwerkmodus. Der für Simulationen wichtige Aspekt der Realitätsnähe wurde von Interplay glücklicherweise ernst genommen. Die Grafik ist trotz der hohen Auflösung sehr schnell, und die Kugel bewegt sich auf nachvollziehbaren Bahnen. Die Perfektion eines *Addiction Pinball* erreicht Star Trek Pinball dennoch nicht: In den Stahlkugeln spiegelt sich nicht die Tischoberfläche, und sie lassen sich längst nicht so präzise steuern.

Harald Wagner ■

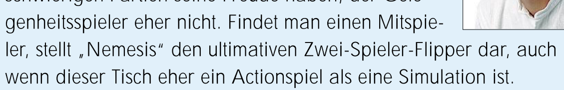


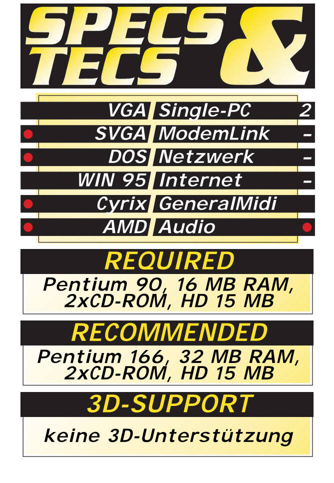
Die kleinen und recht versteckten Targets von To Boldly Go machen den Tisch zu einer echten Herausforderung auch für Profis.



Statement

Ein wirklich guter, ein gerade noch brauchbarer und ein außergewöhnlicher Tisch ist eine Mischung, die eine Kaufentscheidung nicht leicht macht. Ein Einzelspieler, der die Herausforderung sucht, wird an den schwierigen Partien seine Freude haben, der Gelegenheitsspieler eher nicht. Findet man einen Mitspieler, stellt „Nemesis" den ultimativen Zwei-Spieler-Flipper dar, auch wenn dieser Tisch eher ein Actionspiel als eine Simulation ist.





RANKING

Flippersimulation	
Grafik	76%
Sound	82%
Handling	78%
Multiplayer	80%
Spielspaß	71%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 100,-



Anstoß 2 – Verlängerung

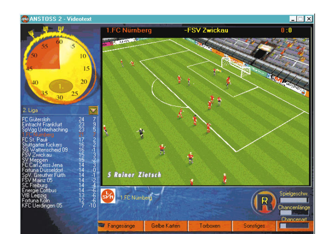
Nachgetreten

„Wollt Ihr Verlängerung?" fragte Ascaron die Anstoß 2-Fans – und wurde zur Strafe für diese höchst überflüssige Frage von mehreren tausend Briefen, e-Mails und ausgefüllten Fragebögen förmlich überrollt. Das Ergebnis ist eine erschwingliche Zusatz-CD-ROM für Deutschlands besten Fußballmanager.



Die Nationalelf läßt sich wie eine Vereinsmannschaft trainieren und aufstellen. Auch die Zusammensetzung des Teams obliegt Ihrer Fachkenntnis.

Nach der unproblematischen Installation erweitert sich die Iconleiste um einige Buttons, die den Trainingsbereich stärker durchstrukturieren: Ab sofort läßt es sich „Woche für Woche" (wie bisher) oder für die gesamte Saison, also auf Monate hinaus, planen. Zusätzlich kümmert sich eine eigene Abteilung um den Feinschliff bestimmter Spieler-Fertigkeiten.



In den Torszenen wird nun der Name des ballführenden Spielers angezeigt.




In Sekundenschnelle entsteht der Trainingsplan für ein ganzes Jahr.

Die Bedienung wurde nicht nur im Finanzteil besser organisiert; beispielsweise stellt das Programm auf Wunsch vollautomatisch die Kicker mit den wenigsten Einsätzen oder der besten Form auf. Motto der Verlängerung: „Vom Wunschzettel der *Anstoß 2*-Käufer direkt ins Programm". Das reicht von Spitzfindigkeiten wie „Trikots mit Brustring" und neuen Statistiken („Durchschnittsalter aller Mannschaften") bis hin zum Liga-Pokal und sinnvollem Zubehör wie dem Jahrestерminkalender, der leider etwas versteckt wurde (Tip: Suchen Sie in der „Trainings"-Abteilung). Hinzugekommen sind außerdem Halbzeit-Standpauken per Sprachausgabe, die uns an der Stimmung in der Kabine teilhaben lassen. Auf knüppelharte Verhandlungen müssen Sie sich neuerdings einstellen, wenn das Feilschen um Gehälter und Stammplatzgarantien bei manchen Spielern von deren Frauen (hallo Bianca!) oder Beratern übernommen wird.Was geht in Berti Vogts vor, wenn sich die deutsche Nationalelf von Fußballhochburgen wie Moldawien vorführen läßt? Genau das simuliert ein brandneuer „Nationaltrainer"-Modus, der EM und WM (inklusive Qualifikationen) sowie Freundschaftsspiele in den Bundesligatrainer-Alltag einbaut. Damit können Sie nicht nur statt Olli Kahn den Nobody Ihres Lieblings-Zweitligisten ins Tor stellen, sondern auch südafrikanische Stürmer einbürgern lassen. Kein Spielraum für Verbesserungen mehr? Aber selbstverständlich! Die Stadionperipherie könnte üppiger sein, Netzwerk-Nutzer hätten sich über entsprechende Berücksichtigung gefreut, und die Steuerung ist immer noch uneinheitlich. Achtung: Spielstände des Original-*Anstoß 2* sind NICHT mit der Verlängerung kompatibel, wohl aber modifizierte Datenbestände des (nunmehr erweiterten) Editors; selbigen werden Sie brauchen, wenn Sie auf „echte" Spielernamen und Vereinsnamen Wert legen. Die ohnehin verschwindend wenigen Bugs in *Anstoß 2* werden von der Zusatz-CD-ROM einfach „weggepatcht".

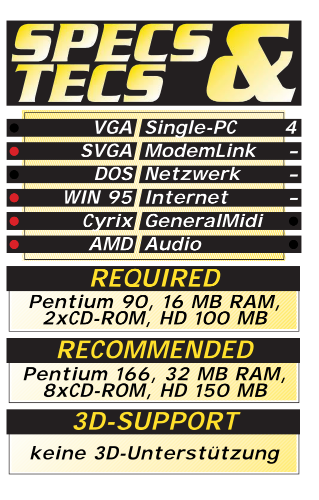
Petra Maueröder ■



Statement



Von allen Fußballmanagern dieser Republik hat *Anstoß 2* das meiste Bundesliga-Flair pro MB Festplattenplatz; mit keiner anderen Wirtschaftssimulation läßt sich derart gezielt und nachvollziehbar trainieren, aufstellen, taktieren und transferieren. Das gilt erst recht für die „Verlängerung" – mehr Features, mehr Überblick, mehr Beinahe-Infarkte dank hochdramatischer Torszenen. Die 20,- bis 30,- Mark sind gut angelegt!



SPECS & TECS

VGA		Single-PC	4
SVGA	●	ModemLink	–
DOS	●	Netzwerk	–
WIN 95	●	Internet	–
Cyrix	●	GeneralMidi	●
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 100 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Wirtschaftsimulation

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	85%
Multiplayer	80%
Spielspaß	**89%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ascaron
Preis	ca. DM 30,-



Battlezone

Roswell Incident

Eigentlich war nur ein Nachfolger für den mittlerweile 18 Jahre alten Spielhallenklassiker Battlezone geplant, doch Activisions Designabteilung war nicht zu stoppen. Wie bereits bei Netstorm ließen sie es sich nicht nehmen, bewährte Komponenten zu einem neuen und ungewöhnlichen Spielprinzip zu kombinieren. Das neue Battlezone ist eine adrenalinsteigernde Mischung aus Action- und klassischem Echtzeit-Strategiespiel geworden, die mehr als nur ausgefallene Kameraperspektiven zu bieten hat.

Der „Race for the Space", der Wettlauf der Supermächte um die Vorherrschaft im All, war nur ein geschickt inszeniertes Medienereignis. In Wahrheit hatten Amerikaner und Sowjets längst ausgefeilte Technologien, mit denen sie den Kalten Krieg im Weltall austrugen. Der legendäre UFO-Absturz des Jahres 1947 in Roswell versorgte die Supermächte mit außerirdischen Technologien, die sie bald zur Produktion eigener Raumschiffe nutzen konnten. Das größte Problem dabei war die Beschaffung der notwendigen Materialien, da die Raumschiffe nur mit speziellen Metall-Legierungen zu bauen waren. Glücklicherweise wurden auf unserem Mond und später auch auf anderen Himmelskörpern und Planeten zahlreiche UFO-Wracks entdeckt, aus deren Schrott-Teilen neue Raumschiffe produziert werden konnten. Die Metalle zeichnen sich nämlich durch ein holografisches Gedächtnis aus, mit dem sich der Bauplan des kompletten ehemaligen Objekts rekonstruieren läßt. Weitere Schrottfunde versorgten beide Parteien mit neuen Raumschifftypen, Waffenfabriken und Geschützen, so daß der Wettlauf um den UFO-Schrott bald mit Waffen ausgetragen wurde.

Raumfahrt als Selbstzweck

Der Spieler kommt als einer der wenigen Eingeweihten in ein



Trainingslager auf der Rückseite des Mondes. Als angehender Offizier lernt man nicht nur die Steuerung der diversen Fahrzeuge und die Bedienung der meist konventionellen Waffensysteme kennen, sondern wird auch in der Führung anderer Einheiten und dem Ressourcen-Management ausgebildet. Ironischerweise werden sämtliche Schrottfunde, um die es ja letztendlich geht, in den Bau neuer Fahrzeuge investiert, die wiederum das Einsammeln und die Verwertung des Schrotts übernehmen. Das wichtigste Vehikel ist dabei der Recycler. Dirigiert man diesen auf eine natürliche Energiequelle, so kann er mit der Umwandlung des Altmetalls beginnen. Um eine kontinuierliche Schrottversorgung sicherzustellen, sollte man sich eine kleine Flotte von Sammlern zusammenstellen, die selbständig auf die Suche nach Metallen geht. Der Recycler kann (sofern noch ausreichend Material vorrätig und ein Pilot verfügbar ist) auch gut bewaffnete Schiffe und Geschütztürme konstruieren. Die Gegenseite versucht natürlich das gleiche, daher sollte man Schrottfelder, Sammler und Recycler möglichst gut bewachen. Das ist beispielsweise mit dem eigenen Raumschiff möglich, bei dem es sich meist um ein leicht bewaffnetes und recht schnelles Gefährt handelt. Wie in einem 3D-Actionspiel kann man direkt in das Geschehen eingreifen – aus dem Schiff heraus kann man sämtlichen Einheiten, seien es nun Gebäude oder Schiffe, Anweisungen geben. Es läßt sich beispielsweise festlegen, wohin sie sich begeben sollen (auch Gebäude lassen sich transportieren), was sie zu bauen haben oder wen sie bewachen bzw. angreifen sollen.

Nichtregenerative Rohstoffe

Durch die andauernden Raumkämpfe entsteht immer neuer Schrott, aus dem sich theoretisch riesige Verbände bauen lassen. Die Anzahl der Piloten ist allerdings limitiert und wird in den Gefechten nicht eben größer. Nur durch die Erstellung neuer Gebäude läßt sich die Maximalzahl der Piloten erhöhen, da aber die für den Betrieb nötigen Geysire dünn gesät und weit verstreut sind, ist diese Möglichkeit nicht immer gegeben. In späteren Levels gibt es alternative Energieformen, deren Nutzung den Geldbeutel arg strapaziert. Das Aufbauen großer Armeen für einen einzigen Großangriff ist daher nicht möglich, auf die bewährten „Echtzeit-Strategien" muß man verzichten.


Da Piloten nicht ersetzt werden, stellen sie lohnenswerte Ziele dar.


Nur auf den weit verstreuten Geysiren können Fabriken gebaut werden.


Bei Gefechten entsteht der Rohstoff, der weiterverarbeitet wird.

Einzelkämpfer

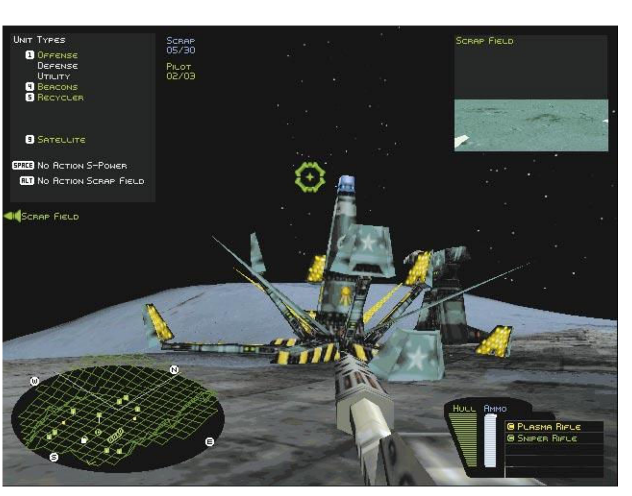
Während gängige Echtzeit-Strategiespiele quasi aus der Satellitenperspektive gespielt werden, wird man von *Battlezone* mitten ins Geschehen versetzt. Wird man bei einem Kampf tödlich verwundet, so ist das Spiel zu Ende, selbst wenn man noch eine ganze Armee auf dem Schlachtfeld stehen hat. Bevor das passiert, wird in aller Regel aber zuerst das Raumschiff abgeschossen, wobei für einen Absprung mit dem Schleudersitz meist noch genügend Zeit zur Verfügung steht. Als Fußgänger hat man nun drei Möglichkeiten: Entweder man spielt ohne schützende Hülle weiter, oder man bestellt ein untergebenes Schiff zu sich, um dieses zu übernehmen, oder man klaut sich eines von der Gegenseite. Dazu verwendet man das Scharfschützengewehr, mit dem sich feindliche Piloten aus ihren Fahrzeugen herausschießen lassen, ohne das Schiff selbst zu zerstören.

Mehrbelastung

Das Spiel hat mit seinem volljährig gewordenen Urahn trotz allem eine Gemeinsamkeit: Auch der Spielhallenklassiker war ein 3D-Actionspiel. Die moderne PC-Variante gestattet es dem Spieler auf gleiche Weise, gegnerische Fahrzeuge aufs Korn zu nehmen. Da man allerdings gleichzeitig eine ganze Armee versorgen und diese vernünftig ein-



Man kann in das Cockpit von Geschütztürmen und von Kampfrobotern steigen – schließlich stammt die Mechwarrior-Serie vom gleichen Hersteller.

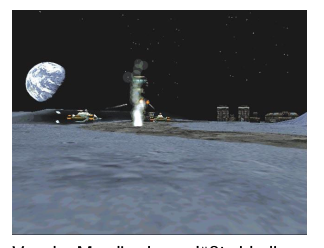


Einige Gebäude müssen in der Nähe von Solar- oder Windanlagen stehen, um mit Energie versorgt zu werden. Auf Geysire kann damit verzichtet werden.



setzen muß, ist der Streßfaktor von *Battlezone* um ein Vielfaches höher. Bei Flugsimulationen ist man bereits mit wenigen Wingmen ausreichend beschäftigt, bei *Battlezone* kann deren Anzahl problemlos über 30 liegen. Zusätzlich muß man die gesamte Komplexität eines Echtzeit-Strategiespiels im Griff haben. Allerdings erfolgt die Bedienung dieser Komponente konsequenterweise nicht über einen eigenen Bildschirm, auf dem man mit Maus und Menüleiste die Einheiten durch die Gegend schickt, sondern ausschließlich über das Funkmenü des eigenen Raumschiffs. Obwohl Activision die diversen Cockpits übersichtlich gestaltet hat und das Funkmenü gut strukturiert ist, ist die Bedienung nicht ganz einfach. 25 verschiedene Waffen wollen zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt werden, und man kann aus über 30 Fahrzeugen und Gebäuden für spezielle Einsatzzwecke auswählen. Zur völligen Beherrschung aller Funktionen sollte man schon einige Tage einplanen, aber auch dann kann man seine Armeen längst nicht so schnell und zielsicher über die Planetenoberflächen dirigieren wie bei reinen Echtzeit-Strategiespielen. Zusätzlich stellt der Computer einen harten Gegner dar, der seine Einheiten oft und von allen Seiten angreifen läßt. Die dadurch verursachte Hektik trägt immer wieder zu Fehlbedienungen bei und sorgt so für einen extrem hohen Schwierigkeitsgrad.





Von der Mondbasis aus läßt sich die Erde der Nachkriegsjahre begutachten.



Jede Mission benötigt eine ganz eigene Strategie. Manchmal ist es notwendig, seine Geschütztürme zum Gegner laufen zu lassen.



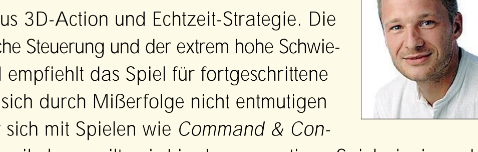
Die Designer haben B-Movies und Science-Fiction-Zeichnungen der 50er Jahre als Vorlage für die Raumschiffgestaltung auserkoren.

Stimmgewaltig

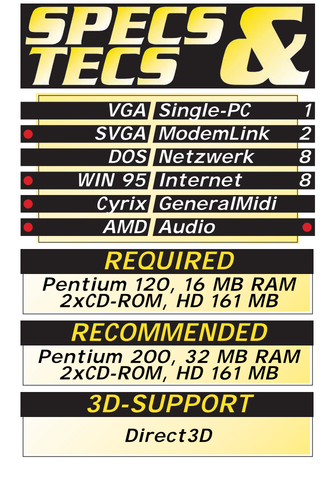
Die Intelligenz des Gegners und der computergesteuerten Fahrzeuge ist relativ hoch entwickelt. Sie kann es aber nicht verhindern, daß gelegentlich Fahrzeuge in Schluchten oder über Lavafeldern hängenbleiben. Dies betrifft zwar alle Parteien und ist damit nicht unfair, ärgerlich ist dieser Umstand jedoch schon. Bei der Grafik ist Activision ein guter Kompromiß aus Geschwindigkeit und Komplexität gelungen. Die bergigen Landschaften sind karg, lediglich für die Fahrzeuge und Gebäude wurden komplizierte Polygonmodelle verwendet. Das Ergebnis ist eine schnelle Grafik mit ausgesprochen schönen Raumschiffen und animierten Fabriken, die auch auf Rechnern der Mittelklasse noch flüssig dargestellt werden. Für die Videosequenzen und den Funkverkehr konnte Activision Deutschland die Synchronsprecher von Jack Nicholson und Clint Eastwood verpflichten, wodurch die ohnehin schon apokalyptische Stimmung des Spiels in der deutschen Fassung nochmals gesteigert wird.

Harald Wagner ■

Statement



Bei *Battlezone* handelt es sich um eine interessante Mischung aus 3D-Action und Echtzeit-Strategie. Die ungewöhnliche Steuerung und der extrem hohe Schwierigkeitsgrad empfiehlt das Spiel für fortgeschrittene Spieler, die sich durch Mißerfolge nicht entmutigen lassen. Wer sich mit Spielen wie *Command & Conquer* mittlerweile langweilt, wird in dem neuartigen Spielprinzip und den höchst abwechslungsreichen Missionen eine echte Herausforderung finden.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
● WIN 95	Internet	8
● Cyrix	GeneralMidi	
● AMD	Audio ●	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM
2xCD-ROM, HD 161 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
2xCD-ROM, HD 161 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Action-Strategie

Grafik	80%
Sound	84%
Handling	71%
Multiplayer	80%
Spielspaß	86%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 100,-



Powerboat Racing

Hals über Kopf

Wer einmal Powerboat gefahren ist, der hat den ultimativen Geschwindigkeitsrausch kennengelernt – das beteuern zumindest die Verfechter dieser irrwitzigen und zugleich ungeheuer kostspieligen Sportart. Interplay lädt Sie mit Powerboat Racing zu einer sehr viel günstigeren Probefahrt ein...

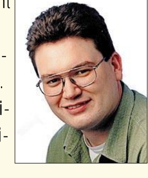


Die Ausarbeitung der einzelnen Strecken kann sich durchaus sehen lassen, lediglich die von den Booten erzeugte Gischt wirkt ein wenig deplaziert.

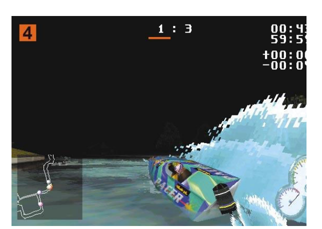
Powerboat Racing stellt nicht alle Spielmodi von Anfang an zur Verfügung. Vielmehr muß man sich erst seine Sporen verdienen, bevor man an allen Wettbewerben teilnehmen und aus den drei Bootsklassen frei auswählen darf. Die Reise führt von New York über Norwegen bis nach Monaco, insgesamt gibt es acht Szenarien. Ob Sie sich dabei für den Arcade-Modus, die Weltmeisterschaft, einen Zweikampf, den Slalom oder einen Shootout, bei dem der Letztplazierte aus dem Fahrerfeld verschwindet, entscheiden, bleibt Ihnen überlassen. Die Steuerung der PS-starken Boliden ist sehr sensibel, es empfiehlt sich deshalb, einen Joystick oder besser ein Lenkrad zu verwenden, um die zahlreich vorhandenen Sprungschanzen exakt zu treffen oder auch einen Gegner unter Wasser zu überholen. *Powerboat Racing* unterstützt zwar Direct3D, dennoch kann die Grafik nur in Teilbereichen überzeugen. Die Umgebung wurde ansprechend gestaltet, und auch die Boote können sich sehen lassen, die Gischt wirkt hingegen zu Cartoon-artig und paßt nicht zum übrigen Design. Außerdem kommt es immer wieder zu kleinen Polygon-Fehlern, wenn man sich zu nah an die Seitenbegrenzung heranwagt. Ohne 3D-Grafikkarte ist *Powerboat* kaum spielbar, weil die Strecke zu langsam aufgebaut wird und man dadurch scharfe Kurven zu spät erkennt. Außerdem gibt es keine Möglichkeit, das Spiel ohne 3D-Karte in einen hochauflösenden Modus zu bringen, in diesem Fall steht nur grobpixeliges VGA zur Verfügung.

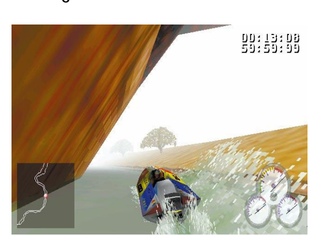
Oliver Menne ■

Statement



Irgendwie macht *Powerboat Racing* einen halbgaren Eindruck. Es ist für eine Simulation teilweise zu ungenau und unrealistisch, und betrachtet man es als reines Actionspiel, mangelt es an Abwechslungsreichtum, um mit vergleichbaren Produkten aus dem konventionellen Rennspiel-Bereich konkurrieren zu können. Unterm Strich bleibt *Powerboat Racing* also ein schnörkelloses, aber solides Rennspiel – nicht mehr und nicht weniger.


Stets im Blick: die momentane Plazierung und die Anzahl der Runden.


In Arizona prescht man mit Top-Speed durch langgezogene Canyons.



Nach einer erfolgreichen Saison dürfen Sie auch Katamarane steuern.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	4
SVGA		ModemLink	-
DOS		Netzwerk	8
WIN 95		Internet	-
Cyrix		GeneralMidi	
AMD		Audio	

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 64 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 64 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Rennspiel

Grafik	68%
Sound	80%
Handling	80%
Multiplayer	70%
Spielspaß	68%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 80,-

Dark Rift

Abklatschen

Erneut gibt es Streß im Universum: In einem galaxisweiten Turnier kloppen sich die besten Haudegen um die ominösen Schlüssel zu einer anderen Dimension. Vic Tokais grafisch veraltet wirkendes Prügelspiel erinnert an den Spielhallen-Klassiker Tekken und verbindet klassische Martial Arts-Fights mit Fantasy-Elementen.



Grafisch hinkt Dark Rift der N64-Version weit hinterher, doch leicht zu erlernende Moves und originelle Kämpfer entschädigen gerade Einsteiger.

Warum sich Designer für Prügelspiele immer wieder die Mühe machen, eine Hintergrundgeschichte aus den Fingern zu saugen, versteht wohl niemand. Ist es für Sie wichtig, ob Sie den Schlüssel zum Mittelpunkt des Universums suchen oder vielleicht den Sinn des Lebens? Schenken wir uns also das Blabla um den bösen Sonork, der die Macht über das Universum gewinnen will, und beschäftigen uns lieber mit den acht Kämpfern, aus denen Sie auswählen dürfen. Das Repertoire reicht vom Waffenexperten Aaron, der auch seine dicke Wumme einsetzen darf, bis zu Kunstwesen wie Morphix, der an den Flüssigmetall-Terminator erinnert. Allen menschlichen Kämpfern und den skurrilen Fabelwesen ist zu eigen, daß sie nicht nur mit gezielten Schlägen, Tritten, Würfen und Special Moves ihre Kontrahenten unter Druck setzen. Sie alle besitzen auch Fernwaffen wie MG-Salven, Energiebälle oder Wurfgeschosse, denen Sie mit etwas Geschick ausweichen müssen. Die Radaubrüder und ihre nicht minder resoluten Schwestern blocken auf Tastendruck nicht nur Angriffe ab, sondern können sich auch ducken, springen oder zur Seite hüpfen, um Attacken zu entgehen, denn jeder Treffer zehrt an der knappen Lebensenergie. Ist diese abgelaufen, ist eine Runde vorbei; nach wie vielen K.o.s ein Kampf endet, läßt sich ebenso einstellen wie die Zeit, der Schwierigkeitsgrad oder der Umfang der Grafik.


Entfernen sich die Gegner voneinander, wird automatisch zurückgezoomt.



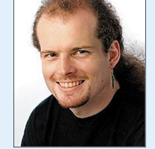
Stehen die Animationen auf „Smooth", sind Angriffe gut zu erkennen.

Läuft nicht mit 3Dfx!

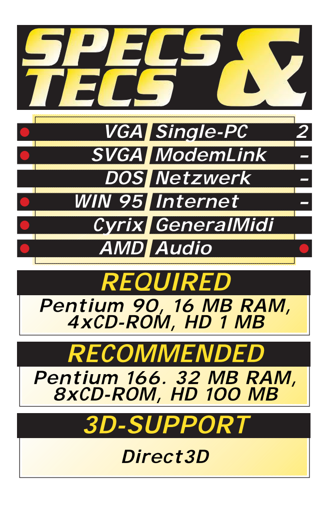
Dark Rift hat eine gemeine Eigenheit: Das Spiel unterstützt zwar alle 3D-Karten, um das Spiel zu beschleunigen, doch läuft es nicht mit Voodoo Graphics-Chips von 3Dfx! Diese müssen Sie samt den Treibern entfernen, sonst startet das Spiel nicht. Außerdem sollten Sie die Animationen unbedingt auf „Smooth" stellen, dann erkennen Sie Angriffe schon im Ansatz, und *Dark Rift* wird deutlich spielbarer. Da dann keine Frames ausgelassen werden, müssen Sie auf kleinen PCs notfalls Details abschalten oder die Auflösung runterfahren. *Dark Rift* verfügt nur über zwei Spielmodi, wobei der eine das Turnier gegen alle Gegner bis zum bösen Sonork ist, der andere ein reiner Zweispieler-Modus an einem PC. Generell spricht *Dark Rift* eher Einsteiger an, denen Spiele wie *Virtua Fighter* zu komplex sind. Die Steuerung ist schnell gelernt, doch genauso schnell ist das Repertoire von Profis ausgereizt.

Florian Stangl ■

Statement



Mögen Sie eher klassische Karate-Kicks und Taktieren während des Kampfes, dann sind Sie mit *Dark Rift* schlecht beraten. Darf es aber grell und abgefahren zugehen, dann liegen Sie hier trotz der mäßigen Grafik richtig. Die Moves sind sehenswert, die Steuerung schnell genug, um noch parieren zu können, und die Vielfalt der Kämpfer auch längere Zeit motivierend. Allerdings nur für Einsteiger, Profis sollten zu den komplexeren Sega-Titeln greifen.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	–
DOS	Netzwerk	–
WIN 95	Internet	–
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED: Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED: Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 100 MB

3D-SUPPORT: Direct3D

RANKING

Beat ´em Up

Grafik	50%
Sound	70%
Handling	80%
Multiplayer	65%
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Vic Tokai
Preis	ca. DM 80,-



Adidas Power Soccer

Weit im Abseits

Die Versprechungen auf der Packungsrückseite klingen phantastisch: „Fußball Action der Extraklasse erwartet Sie!“. Auch „atemberaubender Realismus und Non-Stop Spielbarkeit“ regt den Appetit an. Da sogar der Predator, Adidas' vielgerühmter Fußballschuh, mit von der Partie ist, scheint dem Gipfelsturm nichts mehr im Wege zu stehen.

Bewegungslos wie Schneemänner warten die Spieler auf den Einwurf, um selbst nach mißglückten Fangversuchen den Ball doch noch zu spielen.

Auf den ersten Blick scheint *Adidas Power Soccer* eine Fußballsimulation wie etliche andere auch zu sein. Zwei oder vier Tasten sind mit den üblichen Aktionen wie Schuß, Paß oder Tackling belegbar, und selbst die Sprache der Kommentatoren kann frei gewählt werden. Sobald man sich aber dem eigentlichen Spiel zuwendet, jagt eine Ungereimtheit die nächste:



Wegen des geglückten Predator-Kicks tanzt das Team im Gleichklang.



Durch die großen Schriften und Wappen geht sehr viel Übersicht verloren.

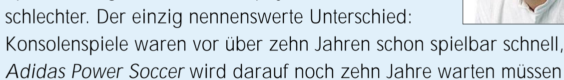
Adidas Power Soccer kann partout nicht in einen hochauflösenden Modus gebracht werden, pixelige Minatur-Kicker wuseln über den noch pixeligeren Rasen, und die zu Beginn im Optionsmenü noch vorhandene Sprachausgabe glänzt durch betretenes Schweigen. Eine gelungene technische Präsentation wäre vielleicht zeitgemäß gewesen, entscheidend für den Spielspaß ist das bei einer Fußballsimulation aber bekanntlich nicht. Auch mit den bescheidenen Möglichkeiten der 80er Jahre wurden ja flotte Spiele programmiert, die monatelang Spaß machten. Dennoch: Wenn in VGA-Auflösung 22 mittelgroße Pixelklumpen nur in Zeitlupe dem Leder hinterherschleichen und sich die Bildwiederholraten im einstelligen Bereich bewegen, mag kein richtiger Spielspaß aufkommen.

Eile mit Weile

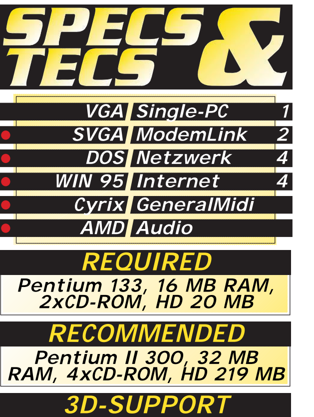
Die chronische Lethargie der Spieler und des Leders bringt ein völlig neues Spielerlebnis mit sich. Beispielsweise führt der eigene Kicker ein Tackling nicht sofort nach dem entsprechenden Tastendruck aus, sondern erst knapp eine Sekunde später. Was dann passiert, gleicht einem Wunder: Wie durch Zauberhand erwischt er seinen Gegenspieler, obwohl er schon einige Meter entfernt ist. Auch Schußkommandos sind noch erfolgreich, wenn der Spieler den Ball bereits verloren hat. Der Torwart kann Tore verhindern, indem er nach Bällen greift, die längst an ihm vorbeigeflogen sind. Hinter all dem steckt ein tief verborgener Sinn: Durch die grafischen Mängel ist die Flugbahn des Balls nicht zu erkennen, so daß ein zeitlich genaues Reagieren reine Glückssache wäre. Reiner Zufall war übrigens auch der Genuß des bereits erwähnten Kommentars. Nur wenn man ausschließlich die englischen Sprach-dateien installiert, ist die deutsche Sprachausgabe zu hören. Die Windows 95-Version stürzt ohne diese Dateien sogar ab, so daß man um das Vergnügen des Netzwerkspiels gebracht wird.

Harald Wagner ■

Statement



Bereits vor zehn Jahren konnten die Fußballsimulationen auf TV-Konsolen mit einer grafischen Qualität aufwarten, die sich vor der von *Adidas Power Soccers* nicht zu verstecken braucht. Auch die Simulation der Spielerintelligenz und der Ballphysik war keinesfalls schlechter. Der einzig nennenswerte Unterschied: Konsolenspiele waren vor über zehn Jahren schon spielbar schnell, *Adidas Power Soccer* wird darauf noch zehn Jahre warten müssen.



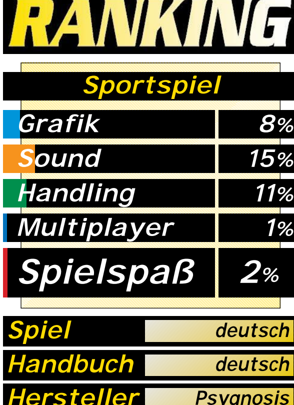
SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	4
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 20 MB

RECOMMENDED
Pentium II 300, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 219 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung



RANKING

Sportspiel

Grafik	8%
Sound	15%
Handling	11%
Multiplayer	1%
Spielspaß	2%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM80,-

Warhammer: Dark Omen



Profizeiung

Entwickelt von Mindscape, über Nacht aufgekauft von Electronic Arts, fertig programmiert von Teilen der Bullfrog-Mannschaft – das 3D-Fantasy-Echtzeittaktikspiel Dark Omen (basierend auf den Warhammer-Tabletops von Games Workshop) ist durch viele Designer-Hände gegangen. Was hat EA aus Mindscapes Fehlern beim Vorgänger Im Schatten der gehörnten Ratte gelernt?

Dark Omen hat man sich wie ein *WarCraft 2* vorzustellen, das sich ausschließlich auf Kampfhandlungen beschränkt und in aufwendigen, stufenlos dreh- und zoombaren 3D-Landschaften stattfindet. Merklichen Einfluß hat das 3D-Terrain vor allem auf Geschwindigkeit, Deckung und Sichtweite Ihrer Truppen: Einheiten im Tal sind der Konkurrenz auf Hügeln und Klippen natürlich hoffnungslos unterlegen; Gebäude und Bäume dienen zum Schutz vor feindlichen Blicken und Pfeilen. Damit *Dark Omen* angenehm spielbar bleibt, kommandieren Sie keine einzelnen Einheiten, sondern stets komplette Regimente, bestehend aus bis zu sechzehn Mitgliedern.

Im Auftrag Ihrer Majestät

Nach dem Briefing stellen Sie Ihre Regimente in einer vorgegebenen Zone auf und geben den Startschuß. Am darauffolgenden Gemetzel ist im Lauf der Kampagne (fünf Kapitel à sechs Missionen) so ziemlich alles beteiligt, was der *Warhammer*-Background hergibt: Ihre Magier, Bogen- und Armbrustschützen, Katapulte und Reiter legen sich mit Untoten, Trollen, Orks, Schamanen, Zombies, Mumien und Riesenspinnen an. Von Zeit zu Zeit verstärken Zwerge und Oger vorübergehend Ihr Heer und verkrümeln sich nach getaner Arbeit wieder; wenn Sie eine bedrohte Komteß beschützen sollen, können Sie normalerweise auf die Unterstützung ihrer Leibgarde zählen. Ein Zubrot verdient man sich durch Spezialaufträge wie den Schutz einer Stadt; außerdem hinterlassen abgefackelte Gebäude häufig Nützliches in Form von Zauberbüchern, über die sich Ihr Magier freut.

Schwerstarbeit

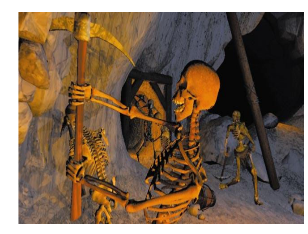
Der vergleichsweise hohe Schwierigkeitsgrad ergibt sich durch die Beschränkung, daß Sie zwar zwischen den Missionen, nicht aber währenddessen speichern dürfen. Da Sie Ihre wertvollen Einheiten (die allmählich an Erfahrung und somit Kampfkraft gewinnen) in die jeweils nächste Mission mitnehmen, lohnt sich die pflegliche Behandlung der Söldner. Zwar lassen sich entstandene Lücken nach jedem Einsatz gegen Bares auffüllen; stirbt ein Magier im Pfeilhagel oder wird ein Regiment komplett liquidiert, sind diese Truppenteile unwiederbringlich verloren – brachiale Augen-zu-und-durch-Strategien sollen sich halt nicht rentieren. In der Vergangenheit hat dieses Prinzip häufig dazu geführt, daß die nicht ganz so guten Spieler zunehmend schlechtere Karten gegen einen immer besser stärkeren Gegner hatten. Anders *Dark Omen*: Bei verschwenderischer Spielweise stehen Ihnen immerhin etwas



Eine 2D-Karte informiert über Position und Besetzung aller Heere.



Zuweilen entscheiden Sie sich zwischen zwei alternativen Missionen.



Die gerenderten Zwischensequenzen tragen zur Atmosphäre bei.



Schnee hat wie alle anderen widrigen Bodenbeläge erheblichen Einfluß darauf, wie schnell Ihre Untertanen von einem Ort zum anderen gelangen.



Attacke! Erst wenn Sie Ihre Armeen nach dem Drag & Drop-Prinzip an der gewünschten Position aufgestellt haben, starten Sie die Mission.

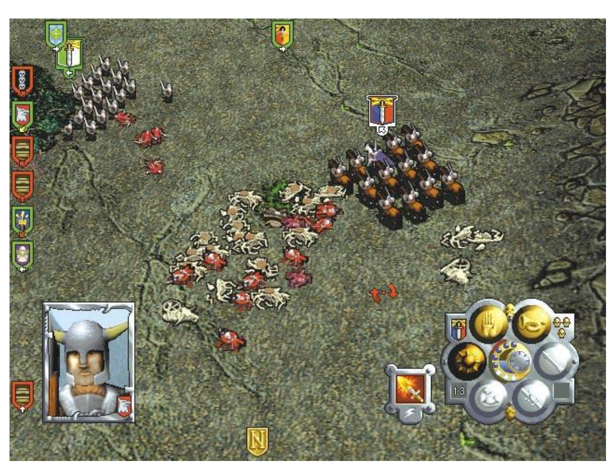
mehr Goldstücke für das Nachrüsten zur Verfügung. Dennoch sind die Erfolgsaussichten nach massiven Verlusten mehr als miserabel.

In Reih und Glied

Trotz der enorm abwechslungsreichen Ausgangssituationen und Einsatzgebiete läuft im Endeffekt jede Mission auf ein Abschlachten oder Verjagen sämtlicher Feinde hinaus. Beim Missionsdesign verläßt sich *Dark Omen* ebenso wie *WarCraft 2* auf ein sogenanntes Script, eine Art Drehbuch. Sobald Ihre Einheiten bestimmte Wegmarken passieren, entsteigen beispielsweise Untote ihren Gruften und attackieren die Ruhestörer. Dadurch werden die Szenarien einigermaßen berechenbar und eignen sich zum „Auswendiglernen". Was die Sache nicht einfacher macht: Der Gegner geht recht aggressiv vor, zieht sich aber in ausweglosen Situationen rechtzeitig zurück und weiß durchaus die Vorzüge des Geländes auszunutzen. Ausgemergelte Infanteristen werden wesentlich häufiger attackiert als Grol-Reiter, die noch voll im Saft stehen.

Schneller, höher, weiter

Generell gestaltet sich die Navigation bei weitem unkomplizierter als beim Konkurrenten *Myth*; in einem gut gemachten interaktiven Tutorial lernen Sie innerhalb weniger Minuten alles, was Sie als Befehlshaber wissen müssen. Die Cursortasten sind für das Rotieren und Zoomen der Landschaft zuständig, während Sie sich mit gedrückter rechter Maustaste geschwind durchs Areal bewegen. Wegpunkte und einfache Tastaturkommandos machen das koordinierte Attackieren oder das Auslösen von Zaubersprüchen (Eiszapfen-Stürme, Feuerbälle, Teleportationen und vieles mehr) zum Kinderspiel; wer lieber Icons anklickt, wird mit einer kleinen Schalttafel glücklich. Zu jedem Regiment gehört ein Wappen, das Ihnen verrät, mit welcher Truppen-Art Sie es zu tun haben. Sobald eine Gruppe aus dem Bild scrollt, bleiben alle Symbole am Bildschirmrand erhalten und können nach wie vor angewählt werden. Sie sehen also, in welchem Winkel sich eigene und fremde Einheiten aufhalten, und können Ih-



In der höchsten Zoomstufe offenbart sich, was Ihre Grollbringer-Kavallerie von den Skelett-Kriegern übriggelassen hat: einen Berg Knochen.

Organisatorisches

Tragische Verluste kommen in den besten Krieger-Familien vor. Aus diesem Grund dürfen die Heeresteile nach jeder Schlacht durch frische Kämpfer aufgestockt werden; bezahlt wird mit dem Sold, den Sie zuvor mühselig erkämpft haben. Bei Nahkampftruppen empfiehlt sich das (kostenpflichtige) Update auf eine bessere Panzerungs-Stufe – eine erschwingliche Investition, die sich aber zu einem späteren Zeitpunkt rächen kann, da Infanteristen mit besserer Rüstung natürlich teurer sind als schwachgepolsterte Kämpfer. In der Heeres-Übersicht verteilen Sie außerdem gefundene und eroberte Heiltränke, Zauberbücher, Schwerter, Banner und andere Gimmicks auf Ihre Truppen, die dadurch an Kampfkraft zulegen oder gegen feindliche Zaubersprüche resistent werden. Wenn's schnell gehen soll, erledigt diese Aufgaben eine praktische Automatik-Funktion.





Im Vergleich

Technisch ähnlich beeindruckend wie *Dark Omen*, weist *Myth* von Bungie Software einen erheblich humaneren Schwierigkeitsgrad auf – nicht zuletzt deshalb, weil der Aspekt des schonenden Umgangs mit der eigenen Mannschaft nicht ganz so ausgeprägt ist. Das rundenbasierte *Final Liberation* (Test in Ausgabe 3/98) spielt im verwandten *Warhammer: Epic 40.000*-Universum aus dem Hause Games Workshop. Ungeschlagen auf diesem Gebiet: *Lords of Magic* von Impressions.

Spiel	Wertung
Lords of Magic	86%
Myth – Kreuzzug ins Ungewisse	81%
Warhammer: Dark Omen	73%
Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte	65% (neu)
Final Liberation	61%



Schlag nach bei Dark Omen: Der aufwendig gestaltete „Truppen-Katalog" enthält Beschreibungen und Bilder aller beteiligten Einheiten, Gegenstände und Zaubersprüche.

re Truppen sogar „blind" befehligen – die Auswahl eines Zauberspruchs klappt auch ohne zeitraubendes Scrollen zum betreffenden Magier. Da fehlt eigentlich nur noch die einblendbare Reich- und Sichtweite eigener Einheiten; vor allem das Aufstellen der nicht-transportablen Kanonen und Haubitzen wäre dann weniger ausprobierlastig. Was in *Myth* einen Großteil des Gameplays ausmacht, ist für *Dark Omen*-Spieler eher nebensächlicher Natur: Die Regimente nehmen automatisch die jeweils sinnvollste Formation ein.

Vollbild statt Ausschnitt

Durch die Unterstützung von Direct3D- und MMX-Technologie bringt *Dark Omen* selbst mit einer handelsüblichen Matrox Mystique noch eine erstaunliche Performance zustande. An den ruckelfreien Kameraschwenks kann man sich kaum sattsehen; neben optischen Kinkerlitzchen wie einer 3D-Fluß-Strömung begeistert die hohe Übersichtlichkeit dank der Fullscreen-Darstellung – einer der wichtigsten Unterschiede zum Vorgänger. Nur schade, daß die Engine mit ihren nunmehr 32.000 Farben keine expliziten 3D-Chip-Standards unterstützt, wovon vor allem Zaubersprüche und Explosionen profitiert hätten. Im direkten Vergleich hat Hauptkonkurrent *Myth* – 3Dfx-Support sei Dank – die weicheren Texturen und die aufregenderen Spezialeffekte, während *Dark Omen* mit deutlich schärferen Konturen kontert. Dafür erkennt man im Fall von *Myth* bei starkem Ranzoomen sogar die Gesichtszüge der Bogenschützen und Zwerge. Wenn Sie hingegen den *Dark Omen*-Heeren zu nahe kommen, bleiben Drei-Phasen-Animationen krümeliger Sprites übrig. Davon abgesehen protzt *Dark Omen* mit einer fast schon verschwenderisch üppigen Ausstattung, angefangen von der 3D-Soundkulisse über den erstklassig illustrierten „Truppen-Katalog" bis hin zur situationsabhängigen Musik.
Mehr Beteiligte könnte der Multiplayer-Modus vertragen: Per Modem und Netzwerk hetzen zwei Spieler vorgefertigte oder selbstgebastelte Armeen in einem der zehn Szenarien aufeinander.

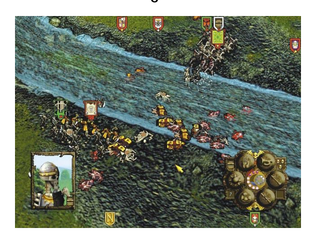
Petra Maueröder ■



Tumult am Turm: Zwei Magier testen ihr Zauberspruch-Sortiment.



Wie alle Gebäude kann auch dieses Fachwerkhaus abgefackelt werden.

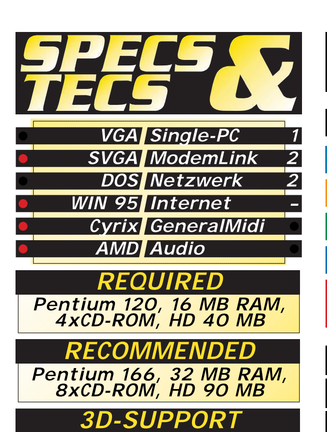


Die Netzwerk-Schlacht „Maueröder vs. Stangl" endet an diesem Flußufer.

Statement



Grandiose Fantasy-Atmosphäre, eine geniale Steuerung, wunderschön gestaltete Szenarien, schnelle 3D-Grafik zum Verlieben – an *Dark Omen* ist ein kleines Meisterwerk verlorengegangen. Denn der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad, gepaart mit der fehlenden Speicher-Möglichkeit während der Mission, ist Gift für die Motivation. Sobald größere Truppenteile oder ein erfahrener Zauberer draufgehen, können Sie bereits abbrechen und wieder von vorne anfangen. Eine klitzekleine Quicksave-Funktion hätte schon genügt, um die gute Laune auch über einen 20. Versuch hinaus zu retten. Empfehlen kann ich *Dark Omen* deshalb nur erfahrenen Spielern, die eine echte Herausforderung brauchen: Wer *Myth* zum Frühstück verputzt oder das nicht minder schwere *Im Schatten der gehörnten Ratte* durchgespielt hat, wird begeistert sein von den Fortschritten bei Grafik und Handling. Durchschnittlich begabte Taktiker sind bei *Myth* weit besser aufgehoben.



SPECS & TECS

● VGA	Single-PC	1
● SVGA	ModemLink	2
● DOS	Netzwerk	2
● WIN 95	Internet	–
● Cyrix	GeneralMidi	●
● AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 90 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Echtzeit-Strategie

Kategorie	Wertung
Grafik	80%
Sound	70%
Handling	85%
Multiplayer	75%
Spielspaß	73%

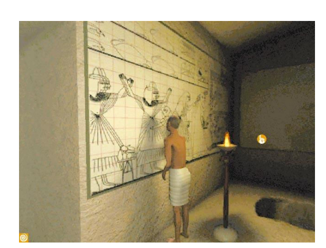
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 80,-

Das Grab des Pharao

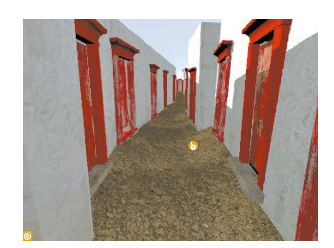
Museumsrundgang

Grabräuber sind kein Phänomen der Neuzeit, schon im alten Ägypten waren die Reichtümer der Verstorbenen nicht sicher. Nicht nur profane Geldgier steckte hinter den Schändungen, auch politische Verschwörungen waren oftmals die Ursache. Die Auflösung eines solchen Komplotts ist in Das Grab des Pharao die Aufgabe des Spielers.

Meryimen, der oberste Archivar und Schreiber des Wesirs, wird beschuldigt, an der Plünderung des königlichen Grabmals beteiligt gewesen zu sein. Da ein Schuldspruch die Auslöschung des Namens und vor allem des Lebens bedeuten würde, setzt sein Sohn Ramoses alles daran, Entlastungsmaterial für die Unschuld seines Vaters zu finden. Ein anonymer Brief, den Ramoses am Tag der Verhaftung erhält, könnte ihn zu Beweisen führen. Leider ist der Brief verschlüsselt, und die Zeit drängt. In dieser Situation übernimmt der Spieler die Geschicke von Ramoses und macht sich auf die Suche nach der Wahrheit. Mit einer Ausnahmegenehmigung des Wesirs darf sich Ramoses in den Tempelanlagen frei bewegen und seine Nachforschungen anstellen. In den sechs originalgetreu rekonstruierten Schauplätzen des 11. Jahrhunderts vor Christus unterhält man sich mit 30 Charakteren und stöbert gut versteckte Hinweise auf. Das *Grab des Pharao* wird streng linear gespielt, daher bleibt dem Spieler nichts anderes übrig, als sich zunächst im Grab des Sethi umzusehen. Dort trifft man auf den Schreiber des Grabes. Der loyale Untergebene des Wesirs überreicht Ramoses einen Ring, der ihm Zugang zu dem Grabarbeiterdorf verschafft. Dort endlich findet man Hinweise, die den anonymen Brief teilweise entschlüsseln. Gespräche mit anderen Bewohnern und mit Würdenträgern der Regierung bringen den Spieler der Wahrheit immer näher: Ein mißgünstiger Politiker wollte Meryimens Posten und beauftragte einen professionellen Räuber, das Grab zu leeren.



Der Beweis: Ägypter sind nicht flach und bewegen sich nicht seitwärts.



Die Häuser des Grabarbeiterdorfes sehen allesamt gleich aus.



Präzise Grafiken sind das herausragendste Merkmal des Spiels. Bewegungen durch die Örtlichkeiten gibt es nur selten zu sehen.

Tödliche Fallen

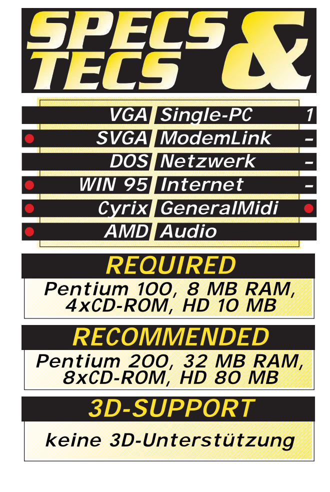
Sechs sehr große und detailliert gerenderte Schauplätze bietet *Das Grab des Pharao*. Das Spiel, das die Schönheit seines inoffiziellen Vorgängers *Atlantis* nochmals übertrifft, bietet leider nur eine geringe Anzahl an Rätseln. Ungefähr zwanzig Gegenstände gilt es zu finden und miteinander zu kombinieren, wobei man mit gängiger Logik nicht immer weiterkommt. Blindwütiges Ausprobieren aller Möglichkeiten ist allerdings nicht zu empfehlen, da *Das Grab des Pharao* eines der wenigen Adventures ist, in denen die Spielfigur öfter einmal das Zeitliche segnet. Die Bewegung durch die Landschaften erfolgt in großen Schritten, eine freie Bewegung ist nicht möglich. Immerhin kann man sich an jeder Stelle stufenlos in alle Richtungen umsehen.

Harald Wagner ■

Statement



Das Grab des Pharao ist durch die originalgetreuen Grafiken, den Erkundungsmodus und die zahlreichen Literaturauszüge ein lehrreiches Programm. Auch Grafikfanatiker werden an dem Spiel von Ravensburger Interactive ihre Freude haben. Wer jedoch ein fesselndes Adventure mit schweren und dennoch logischen Rätseln sucht oder einen spannungsgeladenen Handlungsverlauf mit Verzweigungen erwartet, sollte einen Bogen um das Spiel machen.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 80 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	90%
Sound	80%
Handling	65%
Multiplayer	-%
Spielspaß	60%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ravens. Inter.
Preis	ca. DM80,-



Psygnosis legt nach: Neue Optionen, verbesserte Fahrphysik, klügere Computergegner und die Daten der Saison von 1997 sollen F1 Racing Simulation vom Thron stoßen. Der Formel 1-Nachfolger ist zumindest für Freunde unkomplizierter Action eine reizolle Anschaffung.

Formel 1 ´97
Kurvendiskussion



Die leicht verbesserte Grafik-Engine sorgt für ein gutes Geschwindigkeitsgefühl und ist mit einer guten 3D-Grafikkarte schnell genug.



Für die Darstellung der Boliden werden mehr Polygone verwendet.



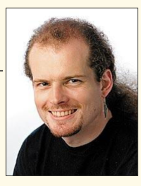
Zusätzliche Instrumente sorgen für mehr Übersicht während der Rennen.

Vor knapp einem Jahr begeisterte Psygnosis mit *Formel 1* die Rennsport-Freunde, doch die Konkurrenz von Ubi Soft zog mit *F1 Racing Simulation* auf der Überholspur vorbei. Der Vergleich hinkt aber: *Formel 1* war von Beginn mehr auf Arcade-mäßiges Fahrverhalten und leichte Zugänglichkeit ausgelegt, was Simulations-Fans abschreckte. Der Nachfolger *Formel 1 ´97* wurde in den vergangenen Monaten konsequent verbessert und vor allem die beiden Spielmodi Arcade und Grand Prix deutlicher voneinander getrennt. Im Arcade-Modus müssen Sie sich nun überhaupt keine Gedanken um Schäden oder Streckenverlauf machen, denn hier geht es vor allem um Grafikgenuß und Temporausch. Die simulationslastigere Variante Grand Prix besitzt nun deutlich mehr Optionen, wie etwa differenzierte Schäden, Flaggen, veränderliches Wetter während eines Rennens, umfangreichere Tuningoptionen und eine bessere Fahrphysik.

Für Arcade-Fans

Eine beinharte Simulation ist *Formel 1 ´97* dennoch nicht, doch bietet sie Actionfreunden die Möglichkeit, sich langsam an die realistischere Fahrweise heranzutasten, gewissermaßen als Vorbereitung auf Spiele wie *F1 Racing Simulation*. Leichte grafische Verbesserungen, ein Cockpitmodus (ohne Rückspiegel!) und intelligentere Computergegner sprechen vor allem Piloten an, die ohne große Einarbeitungszeit ein Rennen bestreiten wollen. Der Netzwerk-Modus für acht Spieler ist eine gelungene Bereicherung, der Kommentar von Heiko Waßer und Jochen Maas dagegen Geschmackssache. Richtig gut läuft das Spiel übrigens nur mit den 3D-Chips Voodoo Graphics, Riva 128, Permedia 2 und Verité 2200. Mit anderen Karten kann es Treiber-Probleme geben.

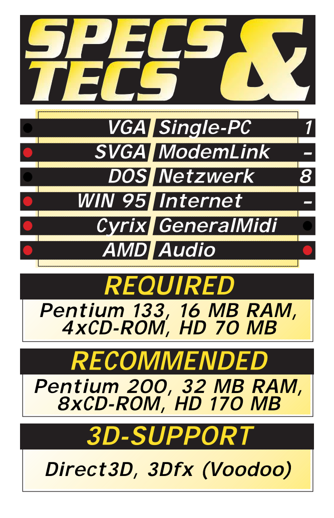
Statement



Es reicht nicht für die Spitze. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind allesamt lobenswert, doch von einer richtigen Simulation ist *Formel 1 ´97* noch weit entfernt. Allerdings ist es für Freunde unkomplizierter Rennaction weiterhin die beste Empfehlung und stellt dank des erweiterten Grand Prix-Modus auf Dauer eine größere Herausforderung als der Vorgänger dar.



Die Unfälle fallen beim Nachfolger von Formel 1 deutlich spektakulärer aus.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC 1
SVGA	ModemLink -
DOS	Netzwerk 8
WIN 95	Internet -
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 70 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 170 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Rennspiele

Grafik	90%
Sound	91%
Handling	90%
Multiplayer	85%
Spielspaß	**85%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100,-



Auf meinem Käfer bin ich Kapitän, dachte sich GT Interactive und bringt ein originelles Rennspiel auf den Markt. Die Umsetzung von Bug Riders blieb aber in den Anfängen stecken und erfordert den schleunigsten Einsatz einer großzügig dimensionierten Fliegenklatsche.

Bug Riders

Fliegenplage



Auf dem Rücken riesiger Insekten jagen Sie auf grob vorgegebenen Wegen nach der Königskrone, wobei das Tier mit der Peitsche motiviert wird.



Fühlt sich ein Gegner bedroht, kann er einen Schutzschirm aktivieren.



Farbige Tore verschaffen Ihnen dringend benötigte Extrawaffen.

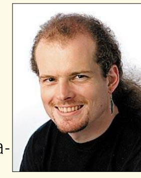
Wie ist Ihre erste Reaktion auf den Anblick eines Mistkäfers oder Moskitos? Wohl kaum, ihn als Reittier zu benutzen, stimmt's? Genau das wird aber in *Bug Riders* von Ihnen erwartet, denn dort dienen die im Alltagsleben eher unerquicklichen Insekten als flatternde Vehikel im „Rennen der Könige". Die gezähmten Krabbeltiere werden nämlich in einer fernen Welt dazu mißbraucht, den neuen Herrscher des Landes zu finden. Das geschieht einfach, indem sich ein paar wagemutige Käferpiloten mit Angehörigen des Königshauses zu 16 Rennen über fünf verschiedenen Teilen des Landes treffen und sich dabei jeweils für die nächste Runde qualifizieren. Die Reittiere besitzen allerdings kein Gaspedal, sondern werden mit gut getimten Peitschenhieben zum Flügelschlagen angeregt.
.

Zuckerbrot und Peitsche

Allerdings sind die Tierchen recht sensibel, und allzu exzessiver Einsatz der Gerte sorgt dafür, daß die Ganglien bloßliegen und der Käfer bockt. Dann verlieren Sie an Geschwindigkeit und büßen wertvolle Plätze ein, was sich manchmal durch den Einsatz magischer Waffen verhindern läßt. Mit gut gezielten Schüssen wird so mancher Kontrahent aus dem Weg gescheucht, damit Sie der Krone ein Stück näher rücken. Neben dem Turniermodus gibt es noch ein Zeitrennen und die Alternative „Exterminate", bei der Sie eine vorgegebene Anzahl von Gegnern ausschalten müssen, um weiterzukommen. Diese beiden Modi lassen sich auch über ein Netzwerk oder im Split-Screen auswählen. Die langsame 3D-Engine kommt übrigens erst mit einer flotten 3D-Karte auf Touren, sonst ist ein unverhältnismäßig schneller Rechner ab 200 MHz nötig.

Florian Stangl ■

Statement



Nette Idee, mäßige Umsetzung. Die mißlungene Steuerung und die sprunghafte Grafik-Engine vermiesen schnell den Spielspaß, außerdem wird Abwechslung bei *Bug Riders* klein geschrieben. Bestimmte Gegner zu erkennen und sich mit ihnen Duelle zu liefern, ist so gut wie unmöglich. Der trotz Echtzeit-Grafik vorgegebene Flugweg ist ein weiterer Wermutstropfen im Käfer-Cocktail.



Unübersichtliche Strecken und die hakelige Steuerung sorgen für Frust.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

Rennspiel

Grafik	60%
Sound	65%
Handling	35%
Multiplayer	47%
Spielspaß	**45%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM90,-



Dunkle Manöver

Manöverkritik

Strategiespiel-Guru Bernhard Ewers (Battle Isle 1+2) und sein TriNoDe-Team lassen Sie in „dunkle Manöver“ ziehen: Mit schwerbewaffneten Panzern, PKWs, Motorrädern, Flugzeugen und einem Agenten-Heer jagt man in den 30er Jahren den Boß eines Verbrecher-Syndikats um den halben Globus.

In weiten Teilen unterscheidet sich *Dunkle Manöver* kaum von *Jagged Alliance*, *Battle Isle 2* oder *Panzer General 3D*: Unterteilt in Spielzüge, werden die Einheiten über eine scrollbare 2D-Karte delegiert – ohne Rundenbeschränkung und ohne jeglichen (Echt-)Zeitdruck. Der Echtzeit-Aspekt bezieht sich lediglich auf die Tatsache, daß Sie mit mehreren Einheiten in einer Runde parallel ziehen können. Bewegen, Feuern, das Übernehmen „leerer“ Fahrzeuge – all das kostet Aktionspunkte; verbleibende Punkte lassen sich in „Gelegenheitsfeuer“ umwandeln. Innerhalb der vier in sich abgeschlossenen Szenarien (Belgisch-Kongo, Grönland, Mexiko, Tibet) übernehmen Sie die Einheiten samt Besatzung, Erfahrung und Ausrüstung in die nächste Mission; Rückschläge während eines Einsatzes werden danach mit einem Pool aus zusätzlichem Equipment und Fahrzeugen ausgeglichen. Warum heißt *Dunkle Manöver* „Dunkle Manöver“? Statt klassischer Briefings erfahren Sie erst im Laufe einer Mission, was als nächstes zu tun ist; geschickt plazierte „Informanten“ geben Tips über den Standort geheimer Stützpunkte, verraten Paßwörter, schicken Nachschub oder verlangen die Befreiung von Zivilisten.



Links unten und oben in der Mitte lagert einsammelbares Zubehör.



Mit einem Paßwort kommt man problemlos an der Kontrolle vorbei.

Gangster's Paradise

An der Ära orientiert sich nicht nur die gesamte Aufmachung, sondern auch das 20-teilige Einheiten-Sortiment: Ihre Mitstreiter sitzen in Panzern, Motorrädern, LKWs und Personenwagen – je mehr Insassen, desto mehr Aktionen sind möglich. Benzin und Munition gehen allmählich zur Neige und wollen genauso wie streikende Motoren und MGs ersetzt werden. Deshalb sind auf dem gesamten Areal Kisten mit Ersatzteilen, Treibstoff, Schneeketten, Panzerungen oder Patronen verteilt. Einmal eingesammelte Goodies lassen sich in so ziemlich jeder Einheit installieren. Eingebettet ist das Programm in eine beinahe selbsterklärende Oberfläche, die Sie mit allen wichtigen Informationen versorgt; beispielsweise wird genau angezeigt, welche Komponente (Motor, Personen, Karosserie, Waffen) getroffen wurde. Noch mehr Komfort und noch weniger Bugs soll *Dunkle Manöver* nachträglich durch einen bereits angekündigten Patch erhalten. Im Mehrspieler-Modus kann das Spiel trotz zügigen Gameplays nicht mit dem Fun eines Echtzeit-Strategiespiels konkurrieren.

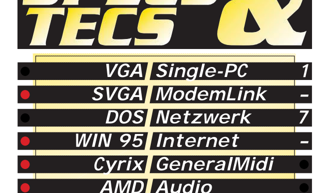
Petra Maueröder ■

Unten werden sämtliche Fahrzeuge aufgelistet, rechts finden Sie die Minimap, einen Bericht über die angeklickte Einheit sowie die verfügbaren Utensilien.

Statement

Neuzeitliche Strategiespiele mit 3D-Verwöhnaroma (von *Incubation* bis *Dark Omen*) lassen *Dunkle Manöver* im wahrsten Sinne des Wortes etwas alt aussehen. Brettspiel-Grafik und fitzelige „Animationen“ werden durch Story, Atmosphäre, unkomplizierte Handhabung und sehr gutes Missions-Design weitgehend wettgemacht. Ein Spiel mit Geheimtip-Qualitäten und verkraftbarer Komplexität, das voller Überraschungen steckt!

SPECS & TECS



VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	–
DOS	Netzwerk	7
WIN 95	Internet	–
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 1 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 1 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie	
Grafik	70%
Sound	65%
Handling	75%
Multiplayer	60%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	TriNoDe
Preis	ca. DM 80.-

WarBreeds

Gliedmaßgeschneidert

Da hat Red Orb Entertainment ja was Schönes ausgebrütet: In WarBreeds beharken sich Fantasy-Kreaturen, die Sie zuvor selbst zusammenstöpseln dürfen. Wir haben analysiert, was von dieser bedingt revolutionären Idee (Gene Wars, Akte Europa) in der Praxis übrigbleibt.

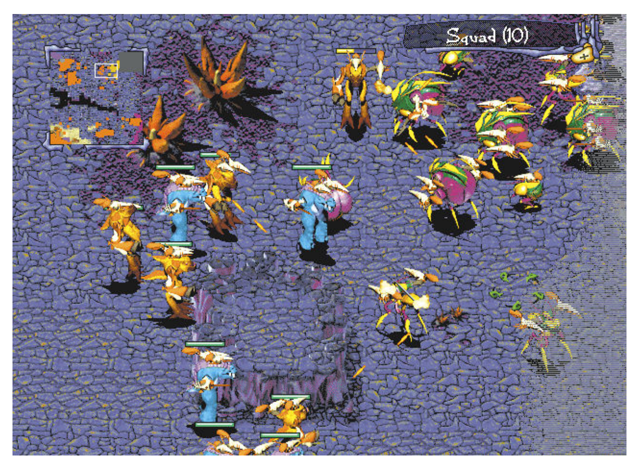
Welche Features erwarten Sie heutzutage von einem Echtzeit-Strategiespiel? Daß Sie Waypoints setzen können? Daß sich mehrere gleichartige Einheiten auf einmal produzieren lassen? Einen Fog of War? Zwei Kampagnen? Einen Mehrspielermodus mit allem Schnickschnack? Daß die Einheiten beim Angriff auf ihre Heimatbasis dumm in der Gegend herumstehen und sich bei geringfügig anspruchsvollerem Gelände verirren? Eine Minimap? Justierbares Einheiten-Verhalten (aggressiv, defensiv etc.)? Tutorial-Missionen? Daß mit zunehmender Erfahrung die Kampfkraft der Krieger steigt? All das hat *WarBreeds*. Aber: Anstatt vorgefertigte Einheiten zu „bestellen", züchten Sie in Ihrem GeneLab Fantasy-Individuen Marke „Eigenbau". An einem Rumpf werden Gliedmaßen und Waffensysteme (unter anderem Lasergeschütze, Kreissägen, Peitschen, Vorschlaghämmer, Klingen und Schlagbohrer) mit unterschiedlicher Reichweite und Wirkung befestigt – je stärker das Ergebnis, desto länger dauert die Produktion. Für das Konstruieren, Reparieren und Upgraden von Gebäuden sind Schamanen zuständig; die Kerle zapfen zudem dahingeraffte Konkurrenten an und entnehmen deren Erbgut, was Ihnen unter Umständen zu einer neuen Technologie (Waffensytem oder Bauwerk) verhilft – so was sieht man nicht in jedem *C&C*-Clone. Energie gewinnen Ihre Raffinerien aus Stauden, die auf speziellen Böden angepflanzt werden; Strommasten übernehmen die Versorgung weiter entfernter Anlagen.

Petra Maueröder ■

Statement



Ob ich nun eine „Whip" oder einen „Hammer" an meine Raptoren anflansche – wen schert's? In der Praxis macht das kaum einen Unterschied, erst recht nicht, weil sich *WarBreeds* nicht sehr viel anders spielt als *WarWind 2* und Konsorten. Mit *StarCraft* erscheint demnächst eine Echtzeit-Strategie-Alternative mit ähnlichen Features, besserer Übersicht, stärkerer Mehrspieler-Unterstützung, wesentlich mehr Abwechslung und schönerer Grafik.



Um alle Details der Einheiten darstellen zu können, haben die Designer einen relativ kleinen Bildausschnitt gewählt. Nachteil: eingeschränkte Übersicht.



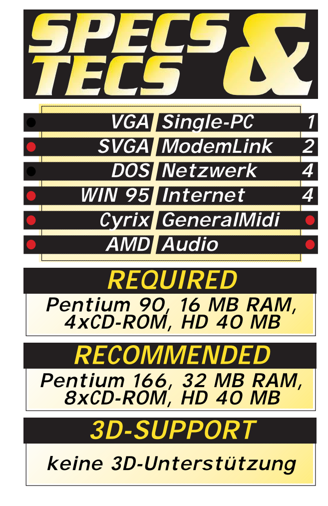
Das lilafarbene Plasma sollte auf DNA-Stränge untersucht werden.



Mit wenigen Mausklicks entsteht eine Einheit ganz nach Ihren Wünschen.



Prädikat „Unspielbar": Die Zoomfunktion senkt die Performance drastisch.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	4
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	60%
Sound	35%
Handling	60%
Multiplayer	60%
Spielspaß	64%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Red Orb
Preis	ca. DM 80,-



Ubik

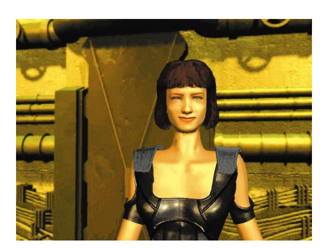
Zinnsoldaten

Die Science-Fiction-Epen von Philip K. Dick gehören zu den wenigen literarischen Vorlagen, die zu einem Computerspiel umgearbeitet wurden. Westwoods Umsetzung von Blade Runner basiert auf einer Drehbuchvorlage dieses Autors, mit Ubik folgt ein zweites Spiel, und auch Total Recall wird wohl eines Tages als Spiel auftauchen.

New York im Jahr 2019. Das Leben hat sich im Vergleich zu unserer Zeit gehörig geändert: Was heute bestenfalls als Siebter Sinn erkannt und belächelt wird, hat sich zu anerkannten und gefürchteten Fähigkeiten entwickelt. Menschen mit telekinetischen und telepathischen Fähigkeiten, sogenannte Psyonics, sind begehrte Spezialisten bei Polizei oder Industrieagenten. Die Spionage betrieblicher Geheimnisse ist zum wichtigsten Wirtschaftszweig geworden und hat den Krieg als Form der politischen Auseinandersetzung verdrängt. In dieser Zeit hat sich die Hollis Corporation auf Industriespionage mit dem Einsatz von Psyonics spezialisiert, vor dem Einsatz brutaler Gewalt schreckt sie aber auch nicht zurück. Der natürliche Gegenspieler ist die Firma Runciter, die Spionageabwehrteams vermietet. Der Einsatzleiter der Abwehrabteilung ist Joe Chip, dessen Rolle der Spieler übernimmt.



Verschiedenste Kamerapositionen in jedem Raum sorgen für Übersicht.



Vor und während den Einsätzen lockern Videos das Geschehen auf.

Auf den Kopf gefallen

Vor jedem der 15 Einsätze besucht man den Konsolenraum, in dem man seine Mannschaft zusammenstellt. Maximal vier Teammitglieder kann man sich aus Spezialisten wie Kämpfer, Arzt, Scharfschütze, aber auch Parapsychologe, herauspicken. Die richtige Mischung aus Nah- und Fernwaffen sowie den psychologischen Fähigkeiten ist wichtig für den Erfolg einer Mission. Auch die Ausrüstung mit Waffen, Radarchips, Medikamenten etc. sollte man nicht dem Computer überlassen. Der Rechner ist ohnehin nicht mit Weisheit gesegnet, glücklicherweise leidet der Spieler aber nicht weniger unter diesem Umstand als die Hollis Corporation. Beispielsweise lieben es die Teammitglieder, an jeder auffindbaren Ecke hängenzubleiben oder sich gegenseitig den Weg zu versperren. Die höchst eigensinnigen Gesellen widersetzen sich ständig den Befehlen des Spielers und rennen bedenkenlos in feindliches Sperrfeuer. Eigentlich als Heiler mitgenommene Psyonics denken gar nicht daran, aus der Ferne ihre Kameraden zu kurieren, sondern stürzen sich mit ihrer Pistole ins Gefecht. Auch die Kämpfer der Gegenseite stehen wie Zinnsoldaten herum oder stoßen mit Wänden zusammen. Angeblich verfügt *Ubik* über eine echte Künstliche Intelligenz, welche die Spielstärke im Lauf der Zeit steigert. Zu bemerken ist davon nicht viel, nur daß der Computer „klugerweise" die Anzahl und Stärke der Gegner deutlich steigert.

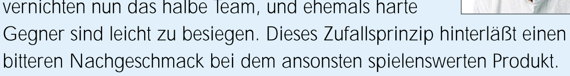
Harald Wagner ■

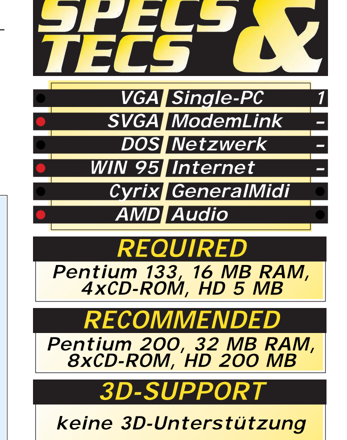


Mit Tastatur, Mauszeiger oder Iconleiste kann man die gewünschten Kämpfer anwählen und mit einem einfachen Mausklick durch die Gänge lotsen.

Statement

Die Missionen sind sich ähnlich: Stets sind alle Feinde zu vernichten und eine bestimmte Person anzusprechen oder ein Schalter zu bedienen. Beim erneuten Spielen stellt sich unvermutet Abwechslung ein: Gegner, die zuvor in Sekundenschnelle bekämpft wurden, vernichten nun das halbe Team, und ehemals harte Gegner sind leicht zu besiegen. Dieses Zufallsprinzip hinterläßt einen bitteren Nachgeschmack bei dem ansonsten spielenswerten Produkt.





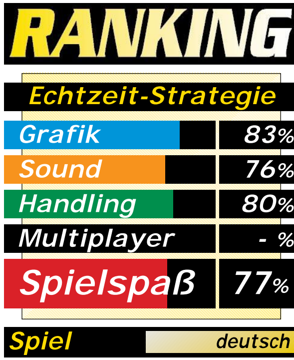
SPECS & TECS

VGA	Single-PC 1
SVGA	ModemLink –
DOS	Netzwerk –
WIN 95	Internet –
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 5 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung



RANKING

Echtzeit-Strategie

Grafik	83%
Sound	76%
Handling	80%
Multiplayer	- %
Spielspaß	77%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Cryo Interact.
Preis	ca. DM80,-



DSF Ski

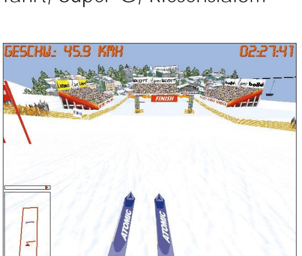
Ski-zophrenie

Frischer Pulverschnee ist ähnlich unschuldig wie ein CD-Rohling. Ungelernte Skifahrer können in Nullkommanix eine einst lauschige Piste aber genauso verwüsten wie Programmierer einen Silberling mit den Daten einer unausgegorenen Ski-Simulation. Sierras DSF Ski ist in etwa so lustig wie das Ende einer Schußfahrt an einer Tanne.



Die rasanten Abfahrten in der Schußhocke sind noch vergleichsweise leicht zu beherrschen, da die Kurven meist sehr weitgezogen sind.

Harry Valeriens legendärer Satz „Sie standen an den Hängen und Pisten" beschreibt das Szenario treffend: Blütenweiße Schneezungen winden sich durch grüne Wälder, Sessellifte künden vom Fremdenverkehr, und vereinzelte rote und blaue Tore zeigen Skifahrern den Weg. Herzlich willkommen bei *DSF Ski*, einer Ski-Simulation von Sierra. Abfahrt, Super-G, Riesenslalom und Slalom stehen auf dem Programm, das dank der optionalen Unterstützung von 3Dfx- und Rendition-Karten einigermaßen detailliert die romantische Bergwelt auf den Monitor zaubert. Dennoch sind die Athleten selbst arg eckig, die Animationen wenig geschmeidig und die Wettereffekte nicht sonderlich hübsch.



Die Ich-Perspektive sieht nett aus, ist aber schwer zu fahren.





Autsch, trotz Mini-Radarschirm hat der Fahrer ein Tor verpaßt.



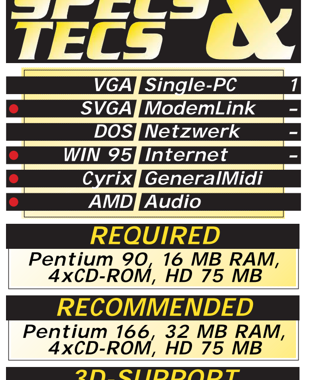
Enge Kurven

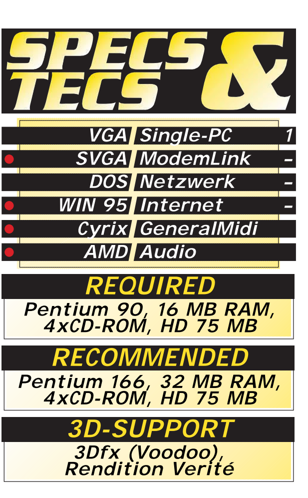
Wäre ja auch nicht so schlimm, wenn das Spiel an sich Spaß machen würde. Zuerst entscheiden Sie sich zwischen einer Trainingsfahrt auf einer der sechs Pisten in Val d'Isere, Garmisch, Whistler, Aspen Mountain, Vail und Mt. Bachelor oder gleich für eine richtige Saison. Hier dürfen Sie entweder mit der Werbeträgerin Picabo Street antreten oder sich einen eigenen Sportler designen. Im Saison-Modus läßt sich zusätzlich noch die Länge der Skier für die einzelnen Wettbewerbsarten festlegen, was Auswirkungen auf das Fahrverhalten haben soll. Auf der Piste schließlich steht eine Reihe von Kamera-Ansichten zur Auswahl, die das Geschehen im Extremfall sogar aus der Ich-Perspektive zeigen, was aber wenig praktikabel ist. Je höher die Position der Kamera, desto mehr Übersicht haben Sie. Ihren Bretter-Artisten steuern Sie nicht nur links und rechts, sondern sorgen durch die Schußhocke für mehr Tempo oder richten ihn auf, um an haarigen Stellen zu bremsen. Mit weiteren Tasten geben Sie mehr Druck auf die Kanten, führen den Schlittschuh-Schritt aus oder springen. Trotzdem ist es alles andere als einfach, die teils extrem engen Kurven zwischen den Toren zu bewältigen, und Sie werden schon nach einem Fehler disqualifiziert. Deswegen gibt es einen Trainingsmodus, in dem Picabo Street mit einigen wenigen Sätzen zur Seite steht, außerdem soll der Replay-Modus bei der Fehlersuche helfen. Der Mehrspieler-Modus über Modem, Netzwerk und Internet soll laut Sierra als Patch nachgeliefert werden; bislang können mehrere Fahrer nur nacheinander an einem Rechner antreten.

Florian Stangl ■

Statement

Eigentlich sollte man *DSF Ski* gleich links liegen lassen und sich auf das Üben des Einkehr-Schwungs beschränken. Selbst der Kater nach dem Aprés-Ski kann nicht so schlimm sein wie der Versuch, einen Slalom ohne das Auslassen eines Tores zu überstehen. Abfahrten sind noch zu bewältigen, doch die seltsame Steuerung und das krude Pistendesign vermurksen die wenigen guten Ideen. Netter Versuch, übrig bleibt nur Skispitzen-Salat.





SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 75 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 75 MB

3D-SUPPORT
3Dfx (Voodoo), Rendition Verité

RANKING

Sportspiel

Grafik	55%
Sound	70%
Handling	50%
Multiplayer	25%
Spielspaß	25%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 60,-



Last Bronx

Nachschlag

Und wieder gibt's was auf die Zwölf: Segas neuestes Beat 'em Up schickt Sie in den erbarmungslosen Kampf um die Vorherrschaft in Tokio. Acht Anführer von rivalisierenden Jugendbanden schlagen sich mit Hand und Fuß die Köpfe ein, wobei Virtua Fighter 2 nicht nur bei der Grafik Pate stand, sondern auch spielerisch ähnlich ist.



Last Bronx besticht durch butterweiche Animationen der acht Charaktere, die allerdings eine enorm schnelle Hardware voraussetzen.

Sie kennen das sicher aus den Nachrichten: Kaum eine Metropole dieser Welt wird von Bandenkriegen verschont. So auch Tokio, in dem sich Motorrad-Gangs mit anderen Kriminellen um die Vorherrschaft in der Millionenstadt raufen. Mord und Totschlag stehen auf der Tagesordnung, bis irgendwann die mysteriöse Aufforderung an alle Wände gesprüht wird, nur noch die Bandenchefs sollten sich kloppen. Also treffen sich die besten Fighter aller Gangs zum großen Turnier, bei dem nur der Sieger etwas zu lachen hat. *Last Bronx* erinnert schon auf den ersten Blick an *Virtua Fighter*, da die leicht modifizierte Grafik-Engine ähnlich hochwertige Animationen erlaubt. Das kommt dem Spiel zugute, da Sie so Ihr umfangreiches Arsenal an Schlägen, Tritten und Spezialmanövern exakt ins Ziel bringen.



Im Gegensatz zu Virtua Fighter 2 setzen alle Figuren Schlagwerkzeuge ein.



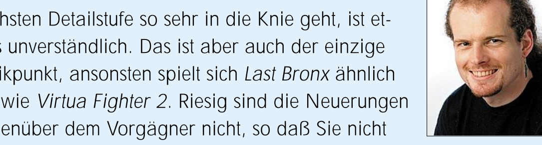
Mit komplizierten Special Moves setzen Sie die Bande als Hilfsmittel ein.

Bandencheck

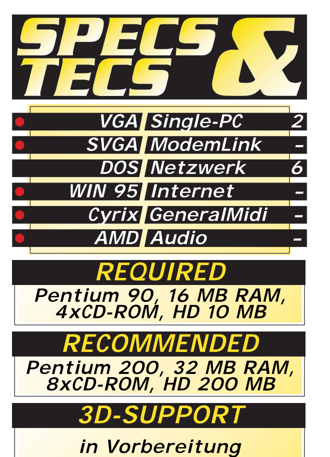
Samtweiche Bewegungen deuten Attacken des Gegners an, die Sie dann je nach Geschick und Übung noch blocken können. Voraussetzung ist allerdings ein Rechner jenseits der 200 Megahertz-Schwelle, da Sie sonst entweder die Auflösung heruntersetzen oder auf einzelne Frames verzichten müssen, was die Sache deutlich erschwert. Auch das Abschalten von verschönernden Details bringt Performance-Vorteile, wenngleich die Optik dann deutlich leidet. Das spielerische Potential ist in jedem Fall den meisten Prügelspielen auf dem PC deutlich überlegen und erhält nur aus dem eigenen Haus Konkurrenz. Im Gegensatz zu *Virtua Fighter 2* gibt es aber eine Besonderheit: Der Kampfplatz ist zwar auch begrenzt, allerdings durch Wände, die Sie auch für Spezialmanöver einsetzen dürfen. Mit ein paar Tasten springen Sie gegen die Umrandung, stoßen sich ab und krachen dann kräftig gegen den hilflosen Gegner. Natürlich gehört dazu etwas Übung, doch da *Last Bronx* ohnehin eher Profis anspricht, werden diese sich über die zusätzliche Möglichkeit freuen. Neben dem Turnier-Modus für ein oder zwei Spieler erlaubt *Last Bronx* den Team-Kampf, bei dem Sie Gruppen von je fünf Schlägertypen zusammenstellen, die dann der Reihe nach auflaufen. Diese Möglichkeit gibt es auch beim Spiel über ein Netzwerk für bis zu sechs Spieler. Weitere Möglichkeiten sind der Arcade-Modus und der Survival-Kampf, der stets auf eine Runde beschränkt ist.

Florian Stangl ■

Statement



Warum *Last Bronx* auf der wirklich sehenswerten höchsten Detailstufe so sehr in die Knie geht, ist etwas unverständlich. Das ist aber auch der einzige Kritikpunkt, ansonsten spielt sich *Last Bronx* ähnlich gut wie *Virtua Fighter 2*. Riesig sind die Neuerungen gegenüber dem Vorgänger nicht, so daß Sie nicht um jeden Preis zugreifen müssen. Ist *Virtua Fighter 2* allerdings ausgereizt, so ist *Last Bronx* die derzeit beste Beat' em Up-Alternative.



RANKING

Beat ´em Up

Grafik	82%
Sound	80%
Handling	90%
Multiplayer	87%
Spielspaß	83%

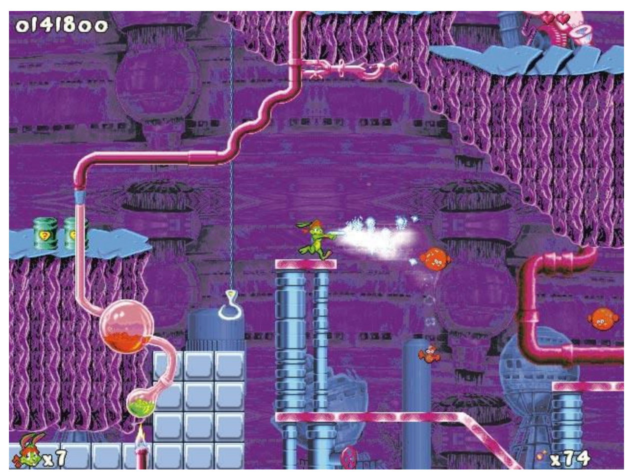
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 80,-



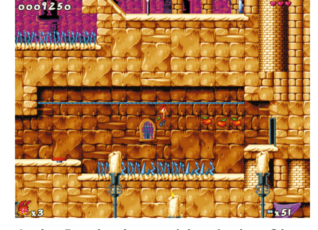
Der rasende Hasenbraten ist zurück: Jazz Jackrabbit war vor vier Jahren ein hochgelobtes Jump&Run, das endlich den verdienten Nachfolger erhält. Grafisch besser denn je und noch dazu für bis zu 32 Hasen im Internet – Langohr, was willst Du noch mehr?

Jazz Jackrabbit 2

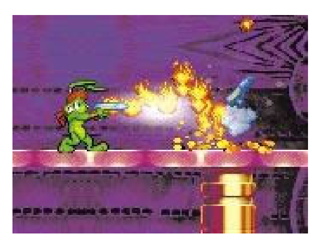
Hasenjagd



Überall in den Levels sind punktebringende Bonusobjekte versteckt, die Sie aber nicht unbedingt finden müssen.



Jacks Bruder kann sich mit den Ohren an manchen Stellen festhängen.



Der Flammenwerfer ist die beste Nahkampfwaffe (Ausschnitt).

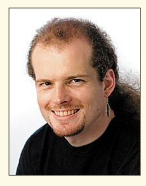
Devan ist zurück. Die launische Schildkröte klaut den Karotten-besetzten Ehering von Prinzessin Earlong, der künftigen Frau von Jazz. Also hat das friedliche Möhrchen-Mümmeln ein Ende, und der Superhase jagt 30 flippige Levels lang hinter Devan her. Drei Schwierigkeitsgrade und der clevere Levelaufbau lassen geborenen Hasenfüßen die selben Chancen auf Erfolg wie robusten Rammlern, denn ob Sie einfach nur schnellstmöglich den Levelausgang erreichen oder die unzähligen Geheimabschnitte und Bonusobjekte finden wollen, bleibt allein Ihnen überlassen. Die Komplexität der Levels steigt gemächlich an, damit Sie sich, ohne eine Karotte übers Knie zu brechen, mit den Fähigkeiten des herzigen Häschens und seines durchgeknallten Bruders Spaz vertraut machen dürfen. Beide können gehen, springen und mit allerlei Waffen ballern. Zusätzlich gibt es den Hochgeschwindigkeitsmodus, mit dem die beiden Felsen durchbrechen, höher springen oder Gegner zerschmettern.

Hasen-Flipper

Einige Levels besitzen Flipper-ähnliche Elemente, die das Geschehen teilweise so stark beschleunigen, daß die langen Ohren nur so schlackern. Unfair geht es aber nie zu, da die Effekte mehr der Atmosphäre als Ihrer Verwirrung dienen. Das butterweiche Parallax-Scrolling über acht Ebenen, animierte Hintergründe, viele Lichteffekte und andere feine Details lassen technisch keine Wünsche offen. Auch das abwechslungsreiche Leveldesign mit ständig neuen Überrschungen sorgt für hohe Motivation, wobei Sie mit dem beiliegenden Editor auch eigene Welten kreieren dürfen. Der Mehrspieler-Modus für bis zu 32 Hasen im Internet ist der krönende Abschluß von *Jazz Jackrabbit 2*.

Florian Stangl ■

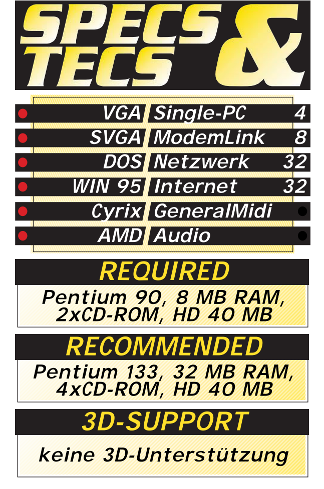
Statement



Bei *Jazz Jackrabbit 2* gibt's nichts zu meckern. Flotte Grafiken, abwechslungsreiche Levels, eine fair ansteigende Lernkurve und noch dazu ein beherrschbarer Editor – das sollte jeden Hüpffreak zufriedenstellen. Technisch ist das einsteigerfreundliche *Pandemonium* zwar überlegen, doch für Profis und Mehrspieler-Fans ist der flotte Hase eine hervorragende Alternative.



Die knuddeligen Schergen von Bösewicht Devan werden von Jazz Jackrabbit mit gezielten Sprüngen oder dem umfangreichen Waffenarsenal erledigt.



SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	8
DOS	Netzwerk	32
WIN 95	Internet	32
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Jump&Run

Grafik	84%
Sound	86%
Handling	85%
Multiplayer	88%
Spielspaß	84%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Epic Megagames
Preis	ca. DM 80,-



GNAP



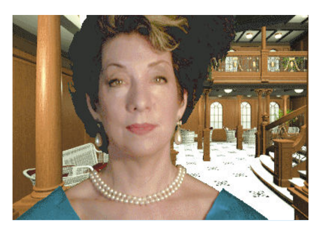
Lassen Sie sich bloß nicht von der Drolligkeit des Kerlchens täuschen!

Die Drohung „Sie werden von *GNAP* träumen!" (Verpackungstext) ist ernst zu nehmen – was sich aber in erster Linie auf die lausigen Qualitäten dieses Adventures zurückführen läßt. GNAP, der „Schurke aus dem All", ist ein einäugiger Außerirdischer in Form einer pinkfarbenen Weißwurst, der zusammen mit Schnabeltier Platypus chronisch unlogische Puzzles löst, für die das Prädikat „abgefahren" noch ein Kompliment darstellt. Auch der angepriesene „Schwarze Humor" wirkt häufig mehr als peinlich – erst recht im Vergleich zum LucasArts-Brüller *Sam & Max*. Immerhin tapst das recht ulkig animierte Zeichentrick-Duo durch ordentlich gerenderte Kulissen. Daß *GNAP* letztlich doch zum Bodensatz abendländischer Adventure-Kultur gerechnet werden muß, liegt vor allem an der kaum meßbaren Komplexität (rund 25 Gegenstände verteilen sich auf fünf Locations) – allein mit Ausprobieren ist *GNAP* innerhalb weniger Stunden durchgespielt. (pm) ■

RANKING

Adventure	
Spielspaß	21%
Hersteller	ARI-Data
Preis	DM 50,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 90, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 1 MB

Titanic



Das Standbild verschweigt die abenteuerliche Mimik der Charaktere.

Neues aus dem Genre „Trittbrettfahrer": Mit dem gleichnamigen James Cameron-Kinokassenschlager hat das mittlerweile eingedeutschte Adventure auf zwei CD-ROMs allenfalls den Schauplatz gemein. Als britischer Geheimagent erforschen Sie mit Tastatur und Maus den komplett gerenderten Luxusdampfer, unterhalten sich im Multiple Choice-Verfahren mit 25 Charakteren, sammeln Gegenstände ein und bedienen mysteriöse Dechiffrier-Maschinen. Wären da nicht die schlampige Lokalisierung (ganze Sätze blieben unübersetzt), die pixeligen Kamerafahrten, die Wachsfiguren-artige Mimik und Gestik der Figuren, die unglaubwürdige Umsetzung (Liftboys verabschieden First Class-Passagiere mit „Tschüs!") und nicht zuletzt einige deftige Bugs und Systemabstürze, könnten Fans von The *Last Express*, *Atlantis* oder *Riven* glatt in Versuchung geraten. Das Schiff läßt sich übrigens auch unabhängig vom Spiel erkunden. (pm) ■

RANKING

Adventure	
Spielspaß	57%
Hersteller	Cyberflix
Preis	DM 80,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 60, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 35 MB

Thoregon



Sterile Grafiken und wenig Atmosphäre töten den Spielspaß ab.

Perry Rhodan wird radikal multimedial ausgeschlachtet. Nach dem ordentlichen, aber auf Dauer eintönigen Strategietitel *Operation Eastside* muß unser Mann im All auch noch für ein Grafik-Adventure seinen unsterblichen Kopf hinhalten. Das Adventure *Thoregon – Die Brücke in die Unendlichkeit* basiert auf dem gleichnamigen Zyklus der Romanserie und besteht aus arg steril gerenderten Standbildern und größtenteils abstrusen Logikpuzzles. Die unnötig umständliche Bedienung erschwert das Vorgehen zusätzlich, wobei die Motivation ohnehin schnell im Keim erstickt wird. Die geheimnisvolle Atmosphäre der Romanvorlage geht dank der leblosen Grafiken schnell den Bach runter, die Story wird nur rudimentär zugänglich und die Interaktion mit Personen grob vernachlässigt. Selbst eingefleischte Rhodanisten würden den Designern lieber eine Horde Tolkander an den Hals wünschen, als sich mit diesem Machwerk anzufreunden. (fs) ■

RANKING

Adventure	
Spielspaß	15%
Hersteller	Mainscreen
Preis	DM 70,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	486DX2/66, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 40 MB

Bust-a-Move 2



Für Solospieler zu schnell ausgereizt, doch zu zweit kommt Freude auf.

Wenn Ihnen das Bildschirmfoto bekannt vorkommt, haben Sie kein richtiges Déjà-vu-Erlebnis, sondern es handelt sich nur um die Fortsetzung eines höchst ähnlichen Spiels namens *Puzzle Bobble.* Viel hat sich nicht geändert, denn auch bei *Bust-a-Move 2* müssen Sie mit farbigen Seifenblasen auf gleichfalls farbige Kugeln schießen. Berühren sich drei oder mehr Blasen gleicher Couleur, zerplatzen sie und schaffen Raum für weitere Kugeln, denn wenn die Bälle den unteren Bildschirmrand berühren, haben Sie verloren. Neben dem Kampf gegen einen cleveren Computergegner gibt es noch den Puzzle-Modus und einen Editor für eigene Blasen-Layouts. Was für Solospieler nach einiger Zeit ausgereizt ist, macht mit einem Freund am Splitscreen immer wieder mächtig viel Spaß. Einzig die spartanische VGA-Grafik sorgt für Unmut, denn mit geringem Aufwand hätte *Bust-a-Move 2* auch im zeitgemäßen SVGA-Gewand mit 65.000 Farben erstrahlen können. (fs) ■

RANKING

Geschicklichkeit	
Spielspaß	65%
Hersteller	Acclaim
Preis	DM 90,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	486DX2/66, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 10 MB



S. D's Dueling Shuffle



Fünf verschiedene Spieltypen können kaum für Abwechslung sorgen.

In Spunky *Duffle's Dueling Shuffle* verschiebt man auf einem 25 Blöcke großen Spielfeld mit Hilfe der Tastatur und eines Fadenkreuzes Zeilen und Spalten so, daß gleiche Spielsteine in einer Reihe zu liegen kommen. Diese verschwindet daraufhin und macht Platz für fünf neue Blöcke. Während ausgefüllte vertikale Reihen Punkte einbringen oder irgendeinen anderen Bonus bieten, sorgen horizontale Reihen für eine Behinderung des Gegenspielers. Beispielsweise wird sein Spielfeld abgedeckt, bestimmte Spielsteine festgehalten oder die Tastaturkontrollen durcheinandergebracht. Die bereits mehrfach gesehene Spielidee hat auch in ihrer x-ten Umsetzung nichts an Anziehungskraft eingebüßt, die Faszination eines *Tetris* oder *Breakout* will aber auch nicht eben aufkommen. Das Spiel ist netzwerkfähig und auch auf älteren Windows-Rechnern flott zu spielen. Grafik sowie Sound sind solide und zweckmäßig. (hw) ■

RANKING

Denkspiel

Spielspaß	48%

Hersteller	BMS M.G.
Preis	ca. DM 60,-

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

SYSTEM
486DX2/66, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 4 MB

My Friend Koo



CDVs My Friend Koo ist ein mäßiges Jump&Run der eher simplen Machart.

Eines vorweg: Wer keine Kinder hat, Märchen nichts abgewinnen kann oder älter als zwölf Jahre ist, braucht erst gar nicht weiterzulesen. *My Friend Koo* ist ein extrem auf niedlich getrimmtes Hüpfspielchen mit bunten Grafiken und einem halbwegs abwechslungsreichen Gameplay. Der Streit ums bedrohte Märchenland verbindet klassische Sprungelemente mit Faustkämpfen und einem Schuß Magie, wobei dank verschiedener Charaktere die simplen Levels etwas gefälliger wirken. Die koreanische Herkunft wird nicht nur bei den Grafiken deutlich, auf der Packungsrückseite heißt es sogar verheißungsvoll „Witzige koreanische Sprachausgabe mit englischen Untertiteln" – für die junge Zielgruppe ist der Humor wohl nicht unbedingt nachvollziehbar. Erwachsene mit ausgeprägtem Hang zu asiatischen Märchen und geringer Erwartungshaltung in Sachen Komplexität können ja mal einen Blick draufwerfen. (fs) ■



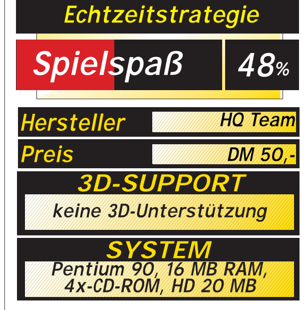


Seven Years War

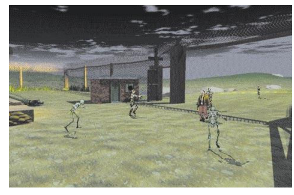


Infos zu markierten Einheiten tauchen in der linken Leiste auf.

Sieben Jahre hat der blutige Krieg zwischen Korea und Japan (1592-1598) gedauert. Nicht ganz so lang wird Sie vermutlich *Seven Years War* in Beschlag nehmen, das dieses Zeitalter in einen Mehr-schlecht-als-recht-*WarCraft 2*-Clone preßt. Die Blizzard-Referenz wird dabei in so ziemlich allen Belangen unverhohlen nachgeahmt – angefangen von KI, Steuerung und Multiplayer-Modus über die SVGA-Grafik bis hin zu den sehr vertraut wirkenden Einheiten und Gebäuden der beiden Völker; beim Thema Ressourcen beschränkt sich Hersteller HQ Team auf Nahrung (Reis, Tomaten, Getreide). Letztendlich kommt *Seven Years War* in keiner Kategorie auch nur annähernd an die Maßstäbe setzenden Qualitäten des berühmten Vorbilds heran. Zielgruppe: Echtzeitstrategie-Sammler mit Toleranz gegenüber Schwächen wie den krümeligen Animationen, den wenig aufregenden Missionen und der japanischen (!) und koreanischen (!) Sprachausgabe. (pm) ■

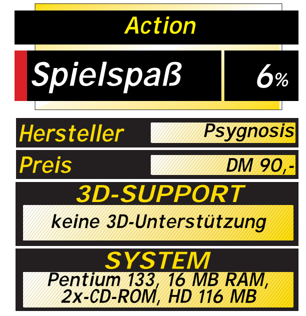


Zombieville



In diesem Bild hat der Zeichner eine kleine Spielfigur versteckt...

Psygnosis beweist mit *Zombieville*, daß der mittlere Westen der USA nicht unbedingt zum Urlaub geeignet ist – es sei denn, man findet an Zombiejagden Gefallen. In einer ausgewachsenen Militärbasis gehen zahllose Untote ihrem Tagesgeschäft nach und versuchen, dem auf sich allein gestellten Spieler zum Bleiben zu überreden. Man sieht seine Spielfigur von festen Kamerapositionen aus und muß mit Hilfe des Mauscursors die Zombies erschießen. Glücklicherweise reichen hierzu gewöhnliche Waffen, wie sie auf Militärbasen oft genug zu finden sind. Es lassen sich nur diejenigen Zombies erschießen, die sich im Gesichtsfeld der winzigen Spielfigur befinden. Man kreist daher stets um die eigene Achse, sucht sich in den riesigen Landschaften einen Platz zum Ausruhen und fragt sich, warum die Rennfunktion auch die Zombies beschleunigt. In den ersten Minuten hat man bereits 90 Prozent aller Spielideen entdeckt, so daß man der Software schnell überdrüssig wird. (hw) ■



Stealthreaper 2020



Intelligente Waffensysteme machen das genaue Zielen unnötig.

Eine Flugsimulation, die nicht einmal den Anspruch erhebt, realistisch zu sein, ist ein extrem seltener Gast auf den Redaktionsrechnern. *Stealthreaper 2020* sieht aus wie eine Flugsimulation, spielt sich fast wie eine solche und ist auch inhaltlich kaum von F-15, 16, 18 etc. zu unterscheiden. Erst auf den zweiten Blick offenbaren sich die eigentlichen Werte des Spiels: Der Verzicht auf einen übertriebenen Realismus, der schwere Spielbarkeit und hohe Rechnerbelastung bedeutet hätte, macht *Stealthreaper* zu einem echten Actionspiel. Mit gerade einmal zehn Tasten kommt man aus, um die Horden feindlicher Flugzeuge und Bodentruppen zu bekämpfen. Das einfache Flugmodell und die simple Bedienung erinnern an die längst vergangenen Zeiten, als das Fliegen von Simulatoren noch Vergnügen und keine Arbeit war. Die Darstellung der SVGA-Landschaften erfolgt in einem relativ kleinen Fenster, dies kann aber dennoch nicht für hohe Geschwindigkeiten sorgen. (hw) ■

RANKING

Flugsimulation

Spielspaß 52%

Hersteller GT Interactive

Preis DM 90,-

3D-SUPPORT

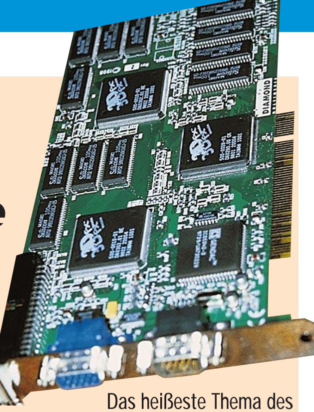
keine 3D-Unterstützung

SYSTEM

Pentium 133, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 100 MB

Monster Night in Paris

Tierische Erlebnisse


Das heißeste Thema des Winters: Add-on-Karten mit Voodoo²-Chipsatz (Abbildung: Monster 3D II).

Diamond lud die interessierte Fachpresse nach Paris ein, um den für März eingeplanten Launch des Voodoo²-Boards Monster 3D II gebührend vorzubereiten. Bei arktischer Kälte konnte sich die Hardware-Redaktion von der Spielfreude des neuen 3D-Add-on-Beschleunigers überzeugen. Das erste Zauberboard von Diamond wird 8 MB EDO RAM haben (4 MB Bild- und 4 MB Texturenspeicher), 530,- Mark kosten und durch ein Pass-Through-Kabel mit der 2D-Grafikkarte verbunden. Die maximale Auflösung beträgt 800x600 Bildpunkte, kann durch eine zweite Voodoo²-Karte (als MegaMonster) aber auf 1.024x768 gesteigert werden. Die Monster 3D II ist wahlweise mit oder ohne Spielebeigaben erhältlich. Das Bundle umfaßt dabei Vollversionen von *Heavy Gear*, *Interstate ´76* und *Need for Speed II SE* sowie Demoversionen von *Tomb Raider II*, *Joint Strike Fighter* und *Flight Unlimited*.

Info: Diamond, 08151-266-0

Topgrade Verbal Commander

Sprücheklopfer

Dank des hessischen Distributors Topgrade ist nun auch in Deutschland die Controller-Zukunft nicht mehr fern. In den USA schon seit 1996 erhältlich, ist der Startschuß für den Verbal Commander im Februar für 189,- Mark erteilt worden. Die ersten Schritte zur Sprachsteuerung bestehen im Einbau einer 8-Bit ISA-Karte, in der Verbindung zum Keyboard sowie im Anschluß des Kopfhörer-Sets. Per DOS- oder Win95-Software werden sinnvolle Kommandos definiert, die jeweilige Taste zugewiesen sowie die entsprechende Spracherkennung gestartet. Mit einer recht hohen Trefferquote können Sie nun mit dem Befehl „Rakete" den gegnerischen Flugakrobaten das Fürchten lehren. Mit *Extreme Assault* liegt eine Vollversion bei, um erste Flugübungen durchzuführen.

Info: Topgrade, 06403-694379

Die Spiele-Steuerung per Spracheingabe verringert komplizierte Handarbeiten am Keyboard.

Guillemot Maxi Graphics 128

Pfeilschnelle Platinen

Der Riva 128-Chipsatz von nVidia wird bei Grafikkarten-Herstellern immer beliebter. Nachzügler im illustren Kreis der Platinenschrauber ist ab März der französische Multimedia-Spezialist Guillemot. Die Maxi Graphics 128 wird in einer PCI- und AGP-Version angeboten und kostet voraussichtlich 320,- Mark. Auf ein Spielebundle oder TV-Out-Features wird man bei Guillemot verzichten, dafür verspricht die Software großen Bedienungskomfort. Der Kombikarten-Test in der letzten Ausgabe hat gezeigt, daß Boards mit dem Riva 128 sowohl in der 2D- als auch in der 3D-Abteilung zu großen Taten fähig sind. Als Bremsklotz wirken lediglich die aktuell vorhandene Limitierung auf 4 MB Grafik-RAM sowie die im Vergleich zur 3Dfx-Konkurrenz geringere Zahl an optimierten Spieletiteln. Welche Ergebnisse die Maxi Gamer 128 in unserem Performance-Parcours erreichen konnte, erfahren Sie im nächsten Hardware-Xtra.

Info: Guillemot, 0211-338000


Der Riva 128-Chip findet ab März auf der Guillemot Maxi Graphics 128 eine neue Platinen-Heimat.

Controller und Lautsprecher von InterAct

Gewinnspiel

Sie brauchen noch die nötige Controller-Hardware, um bei Ihrem Lieblingsspiel endlich voll auftrumpfen zu können? Ihre Uralt-Boxen dröhnen Sie nur mit schrammeligen Sounds zu, anstatt Sie mit sanften Klängen zu verwöhnen? Zusammen mit InterAct wollen wir diese Mißstände beheben. In der Hardware-Tombola befinden sich dazu Produkte im Wert von fast 2.000,- Mark. 5 Ultracracer PC für den Motorsportler, 5 V3 Racing Wheels für den Formel 1-Virtuosen, 5 Flight Force FCS für den Top Gun-Piloten und 5 Aerospace Gamma Lautsprecher warten darauf, sich auf Ihren Spiele-Schreibtisch zu beamen.

Was Sie dafür tun müssen? Sie schicken uns eine Postkarte mit dem richtigen Stichwort und sagen uns, welche Hardware-Themen Sie interessant finden und welche Sie vermissen.



Computec Verlag • Stichwort „InterAct"
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Alle Einsendungen nehmen am Gewinnspiel teil.
Der Rechtsweg ist selbstverständlich wie immer ausgeschlossen.

Guillemot Joysticks

Design-Studien

Der Multimedia-Fachmann Guillemot bietet seit Februar Controller der besonderen Art an. Das Sphere Pad 3D, das auch unter dem Namen Space Orb bekannt ist, besteht aus einem halbkreisförmigen Bauch, auf dem sechs Funktionsbuttons sowie eine Bewegungskugel angebracht sind. Das analoge Steuerungsgerät wird an einen seriellen Port angeschlossen und ist für 3D-Spiele wie *Descent* ausgelegt, da der Dreh-Fußball 360°-Aktionen ermöglicht. Der T-Leader 3D verschafft Ihnen zwar keine Erlebnisse der dritten Dimension, kann aber mit einer für PC-Verhältnisse recht ungewöhnlichen Konstruktion begeistern. Die Flattermaus wird unter Win95 durch einen entsprechenden Modus-Schalter alternativ als Analog- oder Digital-Drückeberger angemeldet, ist notfalls aber auch CH- und Thrustmaster-kompatibel. Der T-Leader geht für 70,- Mark über den Ladentisch, das Sphere Pad kostet 120,- Mark.

Info: Guillemot, 0211-338000

Guillemot weitet seine Aktivitäten aus: Seit Februar ist auch außergewöhnliches Spielewerkzeug im Programm.

Contour Mouse

Handliches Arbeitstier

Hartnäckige Spielernaturen erwerben mit der Contour Mouse ein äußerst hand- und fingerschonendes Nagetier.

Völlig neue Mauswege geht die Contour Mouse, die von Enprotec in Deutschland an tierliebe PC-Benutzer ausgeliefert wird. Das höchst arbeitsfreundliche Design umfaßt dabei Stützen für den ermüdungsfreien Einsatz von Daumen und Handgelenk, erhöhte Nagertasten sowie eine geneigte Auflage für die Handballen. Den eigentlichen Mausknaller stellt jedoch die Wahlmöglichkeit zwischen fünf Rechtshänder- und zwei Linkshändergrößen dar, die abhängig vom eigenen Handgewächs ermittelt werden – auch für MACs und Sun-Rechner werden verschiedene Ausführungen angeboten. Gerade 3D-Action-Spieler mit einer Vorliebe für stundenlanges Mäuse- und Fingerquälen werden diese Segnungen der Ergonomiekunst sehr zu schätzen wissen. Preislich gesehen liegt die Contour Mouse größenabhängig zwischen 200,- und 250,- Mark. Dafür erhält der fleißige PC-Haustierbesitzer aber ein gesundes Spielewerkzeug mit gelungener Programmier-Software.

Info: Enprotec GmbH, 0221-515477

News aus der Hardwarewelt

Kurzmeldungen

SIDEWINDER-NEWS

Neben der Game Device Software Version 2.0 hat Microsoft auch ein Performance-Update für den Force Feedback Pro auf den FTP-Server gestellt, das spürbare Leistungssteigerungen bei FF-Spielen ermöglicht. FF Pro-Besitzer mit MIDI-Port-Problemen können darüber hinaus ein serielles Kabel bei Microsoft anfordern.

Info: Microsoft, 0180-5251199, ftp://ftp.microsoft.com/Softlib/MSLFILES.

INTEL MIT GRAFIKAMBITIONEN

Momentan ist der neue Intel-Grafikchip i740 in aller Munde. Der leistungsfähige Prozessor wird noch im ersten Halbjahr 1998 auf Kombikarten von STB und Diamond zum Einsatz kommen. Die eigentlichen Stärken des i740 liegen im Bereich 3D-Qualität sowie AGP-Fähigkeiten – die 3D-Leistungswerte sind mit denen des Riva128 von nVidia vergleichbar.

Info: http://www.intel.com.

VOODOO^2-ZEITPLAN

Alle Grafikkarten-Hersteller mit Voodoo≤-Ambitionen arbeiten im Moment fieberhaft an ihren Beschleunigerboards. Creative Labs will dabei als erster über die Ziellinie gehen und Mitte März mit der Auslieferung beginnen – auch Diamond setzt alles daran, noch im März die ersten Bretter auf die Piste zu schicken.

Info: Diamond, 08151-266-0; Creative Labs: 01805-323488

Datapath Obsidian 100SB4400

Magisches Spieleboard

Eigentlich ist das Obsidian Board 100SB4400 vom amerikanischen Hersteller Quantum 3D eher für den professionellen 3D-Bereich konzipiert. Das schließt seinen Einsatz als Spiele-Hochofen für den High-End-Genießer jedoch keineswegs aus. Das Add-on-Board der Marke 3Dfx beherbergt auf seiner gigantischen Leiterbahnen-Leiste immerhin zwei komplette Voodoo-Graphics-Karten, die auf jeweils 6 MB Speicher zurückgreifen (4 MB für Texturen und 2 MB für den Pixelprozessor). Die Zusammenarbeit erfolgt über SLI, so daß eine Einheit für gerade Linien zuständig ist, während sich die andere um alle ungeraden Linien kümmert. Mit der 12 MB-Konfiguration kann der Hardcore-Spieler 800x600 Bildpunkte genießen und sich über Features wie trilineare Filterung und TV-Out freuen. Ein Test des knapp 1.700,- Mark teuren Beschleuniger-Riesen folgt im nächsten HardwareXtra.

Info: Datapath GmbH, 06071-9630-0

Die Wartezeit auf Voodoo^2 kann durch das 3Dfx-Monster von Datapath verkürzt werden.



Polygon-Power

Neue Grafikkarten braucht das (Spiele-)Land. Während alle Welt von Voodoo² spricht, wendet sich die Hardware-Redaktion erst einmal den harten Platinen-Fakten zu. Zwei Power-Kombiboards mit dem Rendition V2200-Chipsatz bahnten sich ihren Weg in das zugeschneite Testlabor, um sich unseren Spiele-Herausforderungen zu stellen.

Hercules Thriller 3D



Hercules hätte wohl keinen besseren Namen für seine neueste Grafikkarte finden können. Nachdem schon im August erste Benchmark-Ergebnisse über den Internet- und Zeitschriften-Äther flossen, beendete die Firma im Februar den Nervenkitzel und lieferte die ersten Thriller-Boards aus. Aus dem möglichen Hardware-Ausstattungskorb wählten wir die 8 MB PCI-Variante und schraubten sie in den Testrechner. Auf dem Zugabentisch fanden sich dabei lediglich ein brauchbares Handbuch sowie eine CD mit Treibern, einem MPEG-Player und prähistorischen Spieledemos. Hardwareseitig überzeugen schnelle SGRAMs, ein 230 MHz RAMDAC sowie die Möglichkeit, über entsprechende Videoein- und -ausgänge nach PAL und NTSC-Standard die Thriller als Multimedia-Maschine zu nutzen. Im Ergonomiefach erreicht sie im Echtfarben-Modus (32 Bit) 1.152x864 Bildpunkte bei 75 Hz Wiederholfrequenz – andere Karten kitzeln höhere Refreshraten aus 8 MB Grafik-RAM. Immerhin konnte *Jedi Knight* zu einer monumentalen Auflösung von 1.280x1.024 bei 16 Bit Farbtiefe überredet werden, auch wenn die Performance-Kurve eine ziemliche Delle erhielt. Wie die Outlaw von Jazz schwächelt die erste Treiberversion noch mit 3D-Darstellungsfehlern, außerdem waren in einer reinen DOS-Umgebung Fehlfarben festzustellen. Während der Business Winstone nicht zur Zusammenarbeit zu überreden war, zeigten sich die 3D-Leistungswerte durchweg von erster Güteklasse. Spielernaturen ohne Videoambitionen sollten auf die 4 MB-Variante zurückgreifen, die knapp 200,- Mark weniger kostet.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Jazz Multimedia Outlaw 3D



Der Revolverheld von Jazz Multimedia schlitterte recht unverhofft in das Grafikkarten-Zirkeltraining der Hardware-Abteilung. Die uns vorliegende PCI-Version ist mit 4 MB SGRAM ausgestattet und wird vom neuen Rendition-Chipsatz V2200 zu hohen Grafikleistungen angespornt – alternativ werden aber auch AGP- oder RAM-Anhänger (bis maximal 8 MB) durch entsprechende Hardwareausführungen glücklich gemacht. Bei der Ausstattungskontrolle purzeln lediglich die handlich ausgefallene Grafikplatine, ein dünnes Handbuch sowie eine Treiber-CD aus dem Karton – Spiele oder einen MPEG-Player sucht man vergeblich, dafür gibt es einen lauffähigen OpenGL-Treiber. Die Installation erfolgt problemlos: Nach dem Rüberschaufeln der Treiber und dem nächsten Booten zeigt sich der Scharfschütze einsatzbereit. Die 2D-Performance-Show bleibt dabei ohne Tadel, auch wenn die Ergonomie-Leistungen nicht unbedingt zu den Stärken der 4 MB-Version gehören. Wer ohne Echtfarben-Darstellungen und einen 17-Zöller nicht leben kann, wird mit maximal 75 Hz Bildwiederholfrequenz unter 1.024x768 Bildpunkten wohl nicht gerade glücklich werden. Bei der 3D-Qualitätskontrolle zeigte das Jazz-Board noch einige Schwächen im MIP-Mapping-Bereich und unter DOS. Ansonsten schüttelte die Outlaw einige hervorragende Direct3D-Ergebnisse aus dem Platinenärmel und stellt mit einem Preis von knapp 230,- Mark eine bis auf die Ausstattung sehr erfreuliche Kombikarten-Alternative zu den Riva 128-Konkurrenten dar.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

Modell	Outlaw 3D	Thriller 3D
Hersteller	Jazz Multimedia	Hercules
Info-Telefon	02405-4444500	089-89890573
Preis (lt. Hersteller)	DM 230,- (4 MB)	DM 249,- (4 MB)/DM 449,- (8 MB)
Chipsatz	Rendition V2200	Rendition V2200
RAM (erweiterbar auf)	4 MB (-)	8 MB (-)
3D-APIs	Direct3D, OpenGL, RRedline	Direct3D, OpenGL, RRedline
Performance	Business Winstone 98: 17,6; Final Reality: 2,67; MS SDK: 21/404; 3D Winbench 98: 202/317 Forsaken: 49; Descent 2: 30 Shiny: 120; id soft OpenGL I: 24 id soft OpenGL II: 52 (bei reduzierter Qualität) Jedi Knight: 800x600	Business Winstone 98: -; Final Reality: 2,68; MS SDK: 21/403; 3D Winbench 98: 203/331 Forsaken: 50; Descent 2: 29 Shiny: 120; id soft OpenGL I: 24 id soft OpenGL II: 53 (bei reduzierter Qualität) Jedi Knight: 1.280x1.024

Lärmquellen

Die Flut an neuen Soundkarten will nicht abnehmen. Drei lärmige Platinen buhlen diesen Monat um die Gunst des Audiokäufers: Turtle Beach lädt mit zwei brandheißen Spieletenören zum Wunschkonzert ein, Shuttle bleibt dagegen etwas konservativer und schickt ein schmales ISA-Board in den Klang-Wettbewerb.

Shuttle Spacew. Soundsystem HOT-247

Das genügsame Shuttle-Board macht geringe Ansprüche an den Spieler-Geldbeutel und den Platzbedarf geltend. Der Einbau und die softwaretechnische Installation verlaufen dabei erfreulich problemlos, was in Zeiten von PnP nicht unbedingt selbstverständlich ist. Das ISA-Design beherbergt einen OPTi-Chip, der hardwareseitig mit einer leidlich klingenden FM-Synthese musiziert. Herausragend sind da schon eher das Zusatz-Wavetable-Interface sowie die Software-Features, die 3D-Effekte sowie 64 Stimmen-Wavetable-Sound unter Win95 umfassen. Musiker mit dicker CPU können bis zu 4 MB große MIDI-Samples in den Speicher schieben – im Zusammenklang mit den MIDI-Echtzeiteffekten ertönt die Software monumentaler als so mancher Hardware-Synthi. Ein Wermutstropfen betrifft die Joystick-Kompatibilität: Obwohl die Soundkarte das Gamepad von Microsoft erkannte, verweigerte der Precision Pro die Zusammenarbeit.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

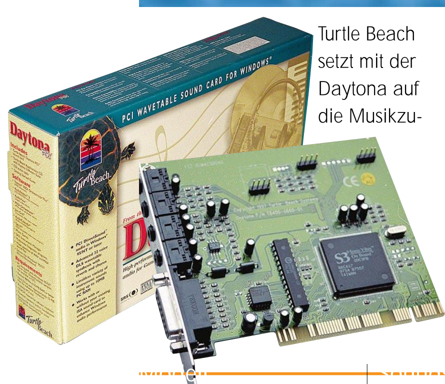
Turtle Beach Malibu Surround 64



Mit der im konservativen ISA-Look gestalteten Malibu dokumentiert Turtle Beach sein Ansinnen, mehr auf die Bedürfnisse von Spielernaturen einzugehen. In der Verpackung finden sich hierzu eine größenmäßig moderate Platine, ein schmales Handbuch, ein Audiokabel sowie ein üppiges Programmangebot. Das PnP funktioniert auf Anhieb, sofern sich in Ihrem Rechner noch keine Soundkarte mit einem Crystal-Chip verirrt hat. Die MIDI-Arbeit steht im Zeichen des Kurzweil-Synthis, der per Wavestream-Technik unter Win95 zusätzliche 32 Stimmen in Software nutzen kann – ein flotter Pentium wird vorausgesetzt. Außerdem bietet die Malibu ein effektvolles SRS-Surround-System sowie einen Digital-Ausgang – ein erweiterbares Sample-RAM oder Echtzeit-Effekte fehlen jedoch. Anlaß zur Kritik liefern die Qualität des Wavetable-Chips sowie der MIDI-Port, der Probleme mit den digitalen SideWindern hat.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Turtle Beach Daytona PCI



Turtle Beach setzt mit der Daytona auf die Musikzukunft unter Windows: Dazu ist die PCI-Karte mit dem neuen Sonic Vibes-Audiochip ausgestattet. Das Platinenpaket fördert ein dünnes Handbuch, ein Audiokabel sowie einen schmackhaften Softwarehappen zutage. Der eigentliche Krachmacher ist eine putzige Leiterbahn, die zur Lärmentwicklung keinen eigenen RAM benötigt, sondern sich dank PCI-Busmastering bis zu 10 MB des Hauptspeichers unter den Nagel reißen kann. Als zukunftweisendes Produkt hat sich die Daytona die DirectSound- sowie die DLS-Kompatibilität auf die Audio-Fahne geschrieben. In der Klang-Abteilung erreicht die Platine lauschfreudige Ergebnisse. Die MIDI-Musik ist gut gelungen und kann durch Effekte oder Raumklang aufgemöbelt werden – außerdem funktionierte die Zusammenarbeit mit den MS-Sticks. Als Windows-Only-Lärmer verharrt sie unter echtem DOS jedoch ohne klangliche Regungen.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	befriedigend
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Modell	Soundsystem HOT-247	Malibu Surround 64	Daytona PCI
Hersteller	Shuttle Spacewalker	Turtle Beach	Turtle Beach
Info-Telefon	04121-476860	0531-125000	0531-125000
Preis (lt. Hersteller)	DM 52,-	DM 249,-	DM 299,-
Kartentyp/Stimmen	ISA/22 FM (64 unter Win95)	ISA/32 (64 unter Win 95)	PCI/32
Instrumente	425	128	
Kompatibilität	SB Pro, MPU-401, GM, , DSound	SB Pro, MPU-401, GM, DSound	SB Pro, MPU-401, GM, DSound, DLS
Eingänge	Line In, Micro	Line In, Micro	Line In, Micro, Aux
Ausgänge	Line out, MIDI/Game	Line out, MIDI/Game, SP/DIF	Line out, MIDI/Game



Brüllwürfel

Die Hardware-Redaktion bat zum Boxen-Vorsingen. Drei Satellitensysteme aus der eher gehobenen Qualitäts-Abteilung ölten daraufhin ihre Stimmbänder und wagten sich in unseren Sound-Parcours. Wie sich die Baß- und Höhen-Spezialisten von Creative Labs und Boston Acoustics hier schlugen, können Sie im folgenden nachlesen.

Boston Acoustics MicroMedia

Die schwarzlackierten Lautsprecher-Kandidaten von Boston Acoustics verbergen sich in einer handlichen Lärm-Verpackung. Schon beim Auspacken wird dem Tester klar, warum die dunklen Klangkörper für einen stattlichen Preis von 500,- Mark den Besitzer wechseln – nicht Plastik, sondern Metall ist Design-Trumpf. Der Tieftöner spielt dabei die Dirigentenrolle für die Satelliten-Kollegen. Zu diesem Zweck befinden sich an der Frontseite Schalter und Anschlüsse, außerdem sorgt eine Lautstärken-Fernbedienung für die Steuerung der Geräusch-Attacken. Die Performance zeigt durchweg knackige Soundverhältnisse: Ob hohe, mittlere oder niedere Frequenzen – die Klangkulisse umschmeichelt jedes von Mißtönen geplagte Gehör. Negativ fallen ein gewisses Grundrauschen, die geringe Anschlußfreudigkeit sowie das schlecht regelbare Lautstärken-Ausmaß auf.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Creative Labs PCWorks CSW 100

Das Einsteiger-Brüllpaket von Creative Labs präsentiert dem potentiellen Käufer einen dicken Bassisten sowie zwei kleinwüchsige Satelliten-Würfel. Auf der Ausstattungsseite gibt es nur frohe Kunde: Meterlange Kabel mit Klemmverbindung, Standfüßchen und Klebehalterungen für die Höhen-Zwerge sowie ein zwischengeschalteter Lautstärkeregler sorgen für fleißiges Punktesammeln in dieser Kategorie. Das positive Bild erleidet bei den Hardware-Features eine ziemliche Eintrübung, da lediglich Lautstärke- und Baßintensität regelbar sind weitere Anschlußmöglichkeiten sind ebenfalls Fehlanzeige. Eine starke Vorstellung bietet der Subwoofer bei unserer Referenz-CD – die 10 Watt Sinusleistung hat man gut in aufdringliche Tieftonattacken angelegt. Da können die Höhen der Satelliten kaum mithalten und werden vom Baß regelrecht zugekleistert.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	befriedigend
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Creative Labs MicroWorks CSW 350

PC-Spieler mit Konzertveranstaltungsambitionen werden mit dem wattgeladenen Trio von Creative Labs bestens bedient. Knapp 70 Watt Gesamtleistung sorgen dafür, daß auch die Nachbarschaft an den spielerischen Freuden des Boxenbesitzers teilhaben kann. Für den Subwoofer sollte der Soundfetischist ausreichend Platz unter seinem Schreibtisch reservieren, die Radauwürfel zeigen sich dagegen wohltuend platzsparend. Als Lautstärken-Schaltzentrale dient ein kleiner Drehregler, die Baßausmaße werden an der Standbox selbst reguliert – immerhin kann der Tontechniker darüber hinaus noch eine weitere Eingangsquelle anschließen. Obwohl die Ausstattung ansonsten überzeugt, sind die Klemmanschlüsse für die Lautsprecher-Kabel aufgrund ihrer laschen Einstellung ein mittleres Ärgernis. Die Performance ist dagegen erstklassig, auch wenn sich der Bassist erstaunlicherweise eher zurückhaltend gibt.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Hersteller	Boston Acoustics	Creative Labs	Creative Labs
Info-Telefon	07131-162224 (Audiomax)	01805-323488	01805-323488
Preis (lt. Hersteller)	DM 499,-	DM 179,-	DM 499,-
Ausgangsleistung	2x5 Watt Sat., 20 Watt Subw.	2x3,5 Watt Sat., 10 Watt Su	2x13 Watt Sat., 42 Watt Subw.
Regler	Lautstärke, Baß	Lautstärke, Baß	Lautstärke, Baß



Widerstands-kämpfer

In PC Games 2/98 befaßte sich die Hardware-Redaktion mit Gamepads, Lenkradsystemen und 3D-Controllern. Um die weite Welt der PC-Spiele-Eingabegeräte eingehender zu erforschen, widmen wir uns diesmal der Joystick-Spezies.

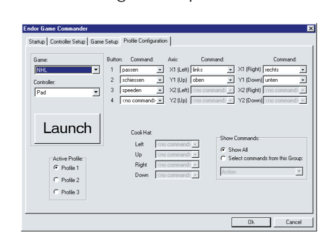
Gerade im Joystick-Markt existiert eine unglaubliche Angebots-Vielfalt. Wenn Sie sich ohne Marktinformationen in ein Kaufhaus wagen, werden Sie von der Masse an ausgestellten Controllern beinahe erschlagen. Da Sie unter den Argusaugen des freundlichen Verkaufspersonals nicht selten auf das Probehalten der Spiele-Knüppel verzichten müssen, sollten Sie sich vor Ihrem Einkaufsbummel vernünftig informieren. Insgesamt stapelten sich 20 Spielewerkzeuge in den Hallen der Hardware-Redaktion, um auf ihre Widerstandskraft und Spieletauglichkeit hin getestet zu werden. Sollten Sie also nach dem Winterschlußverkauf noch den einen oder anderen blau bedruckten Geldschein übrig haben, finden Sie auf den folgenden Seiten genügend Anregungen für eine geeignete Controller-Investition.

Controller-Kriterien

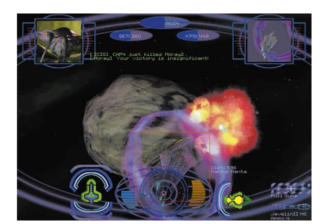
Um den umfassenden Überblick über aktuelle Eingabegeräte weiter auszubauen, stehen konservative Joysticks ohne Programmierambitionen sowie Freudenknüppel mit Keyboard-Connection auf dem Testplan. Die drei wesentlichen Kriterien für eine Urteilsfindung sind hierbei die Abteilungen Ausstattung, Software und Technik. Wichtige Merkmale bei der Ausstattung sind Tastenformationen, Kabellängen, Dokumentationen und beigepackte Spiele. „Software" steht für die softwaretechische Einbindung des Controllers, die Bedienungsfreundlichkeit der vorhandenen Programmier-Features und die Kompatibilität zu (reinem) DOS und Win95. Die „Technik" ist ein Sammelsurium von vielen Einzelfaktoren und für das Gesamturteil am bedeutsamsten. Die Hardware-Redaktion knöpfte sich alle Testkandidaten hinsichtlich Widerstandseigenschaften, Ergonomie-Erlebnissen (Griff-Haltung, Handablage, Knopferreichbarkeit und Links-/Rechtshänder-Feature), Stabilitätssituation sowie Spielsteuerung vor. Eine qualitativ hochwertige Verarbeitung wurde selbstverständlich ebenfalls gerne gesehen.

Sticks im Internet

Leider fristen Spiele-Controller ein recht unspektakuläres Dasein im Blätterwald der Computer-Zeitschriften. Kann sich der interessierte Leser vor Komplettsystem- oder Grafikkarten-Reviews kaum noch retten, sind die Rezensionen von Joysticks bis auf sporadische Artikel in Spielemagazinen eher



Der brandneue Game Commander von Endor erlaubt die Progammierung nicht-digitaler Controller.



Die Prophezeiungen des neuesten Wing Commanders als Joystick-Gradmesser für flotte Flugeinlagen.



mit der Lupe zu suchen. Was macht der echte Fan also? Natürlich ins Internet flüchten. Einen hervorragenden Marktüberblick verschaffen die Hardware-Seiten auf http://www.gamecenter.com – über 50 aktuelle Controller werden hier ausführlich vorgestellt. Eine weitere nie versiegende Informations-Quelle stellt http://www.game-spot.com/ugm/index.html dar. Dort kann der kauf- und informationswillige Freak die Besprechungen zahlreicher Sticks abrufen. Auch http://www.gamesmania.com/cgi-bin/default.exe?english-/techie ist als aktuelles Testmedium nicht zu verachten. Für Force Feedback-Verrückte ist http://w3.one.net/~mszabo/forceone/main.htm die erste Adresse im WWW. Aktuelle Infos rund um die Wackel-Szene, Release-Listen von Force Feedback-Spielen sowie FF-Patches zum Download machen die Fan-Seiten zum unentbehrlichen Rüttel-Ratgeber.

Thilo Bayer ■

Joysticks

Ob Flugsimulationen, Actionspiele oder sogar 3D-Shooter: Einen Joystick sollte jeder Spielefreak auf den Spieletisch geschraubt haben. Anspruchslose Gemüter kommen mit einem 4 Tasten-Controller aus, während es Aufsteiger nach einem nicht programmierbaren Joystick mit Zusatz-Funktionen gelüstet. High-End-Helden, die ein Tom Cruise-Poster im *Top Gun*-Kostüm anbeten, sind dagegen nur mit einem echten Steuerknüppel zufriedenzustellen, der direkt oder über ein Throttle programmierbar ist. Die meisten der getesteten Joysticks sind aus der Analog-Abteilung. Im Gegensatz zu den Digital-Controllern kennen sie nicht nur den Zustand „an" oder „aus", sondern können auch die Intensität der Bewegung verarbeiten. Durch diese Technik stellen gefühlvolle Flugmanöver oder stufenlose Geschwindigkeitsregulierungen kein Problem dar. Als Referenzspiele für die widerspenstigen Drückeberger mußten *„Shadows of the Empire"* sowie *„Wing Commander Prophecy"* herhalten. Ein Award war uns der Eaglemax von Act Labs wert, der für einen moderaten Preis eine ernorme Funktionalität sowie eine hervorragende Spielsteuerung bietet.



ACT Labs Eaglemax

So sehen lässige Stick-Designs aus: Man nehme das Fundament des 3D Pro von MS und integriere einen anschmiegsamen Adler-Knüppel sowie mannigfaltige Spiele-Optionen. Die Entwickler von ACT Labs haben jedenfalls ein heißes Flug-Werkzeug auf die Beine gestellt. Zehn Knöpfe sowie der Coolie-Hat können durch die Keyboard-Connection programmiert werden, außerdem warten ein Throttle, Autofeuer sowie Trimmer auf den eifrigen Anwender. Trotz allen Lobes: Das Gefummel zur gleichzeitigen Hutschalter- und Throttle-Aktivierung ist wenig benutzerfreundlich.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Air Labs Cobra 5

Hinter dem biederen Design des Cobra-Sticks steckt ein brauchbares Spiele-Arbeitstier. Im harten Flugalltag steht entweder der Coolie-Hat oder das Throttle-Rad zur Verfügung – Spiele-Multitasking ist nicht vorgesehen. Dafür gibt es Trimmer, Turbo-Option und einen Digital-/Analog-Schalter. Der actionlastige Freak muß weite Wege gehen, um im Analogmodus zu Bewegungserfolgen zu kommen. Darüber hinaus sind Standfestigkeit und höchste Ergonomie nicht gerade die zweiten Vornamen des Air Labs-Controllers. Fazit: Als multifunktionales Einsatzgerät ist der Cobra leider nur Durchschnitt.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend



CH Products F-16 Combatstick

Spartanisch, praktisch, gut: So könnte man den Combatstick in Kurzform beschreiben. Ein solides schwarzes Fundament, eine originalgetreue Nachbildung eines echten F-16-Knüppels, ein Gas-Rädchen, sechs Schalter und zwei 4 Wege-Schalter nennt der CH-Stick sein eigen. CH Products merkt man aber immer noch die Zugehörigkeit zum DOS-Zeitalter an. Erst der Download eines Updates erlaubt die entsprechende Nutzung des Joysticks unter Win95/DirectX. Fazit: bodenständige Flug-Action zu einem mittelprächtigen Preis. Da wird es eigentlich höchste Zeit für einen Nachfolger.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



CH Products F-16 Fighterstick

Anders als der Combat-Kollege ist der Fighterstick nicht auf ein Throttle angewiesen, um den Freuden der Programmierbarkeit zu frönen – die Keyboard-Connection macht es möglich. Der Pilotenknüppel für Profis ist in jeder Hinsicht mächtiger als der erwähnte CH-Copilot: Standsicherheit, ein 8 Wege- und drei 4 Wege-Plastikknubbel lassen ihn zum variantenreichen Garanten für erfolgreiche Flugstunden avancieren. Ungetrübten Fliegererlebnissen stehen die noch im Betabetrieb befindliche Win95-Software sowie die Notwendigkeit überdimensionierter Knüppel-Greifer entgegen.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Genius Flight 2000 F-20



Der F-20-Stick von Genius ist ein solides Standard-Werkzeug mit 4 Feuerknöpfen, Coolie-Hat, digitaler Schubregelung sowie einem ungewöhnlichen Modus-Schalter. Dieser kennt vier Zustände, mit deren Hilfe der Stick Thrustmaster- oder CH-kompatibel wird. Die Anordnung der Aktionsknöpfe ist umständlich ausgefallen: Ein einhändiges Steuern aller Funktionen ist demnach beinahe unmöglich. Außerdem ist die Spielsteuerung recht schwammig. Netterweise befindet sich optional das altgediente *SU-27 Flanker* von Mindscape in der Verpackung – auf eigene Treiber hat man bei Genius verzichtet.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Genius Flight 2000 F-22X



Der F-22X vom bekannten Maus-Designer Genius wendet sich durch die Tasten-Ausstattung hauptsächlich an Freunde gepflegter Flugis und ist CH Pro-kompatibel. Hut-Schalter, analoge Throttle- und Ruderrädchen sowie ein Steuerknüppel-Outfit geben dezente Hinweise auf diese Vermutung. Selbst manuelle Trimmer finden sich auf der Unterseite der Stick-Konstruktion. Etwas kräftigere Federeinstellungen hätte man dem F-22X aber gönnen können. Nach einigen Snowspeeder-Turns auf dem Eisplaneten wünscht sich der Freak mehr Gegenkräfte von dem Widerstands-Weichei.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

Gravis Blackhawk



Der Blackhawk aus dem Hause Gravis hat seinen Namen nicht zu Unrecht, da das Spielegerät in schwarzem Gewand erstrahlt. Das Design des Sticks ist etwas halbherzig ausgefallen. Nur ein Drehrädchen erinnert an die Einsatzmöglichkeit in Flugsims (und das ließ sich unter Win95 nicht aktivieren), und die Knöpfe sind ziemlich kopflos an Griff und Fundament angebracht. Was die gummierte Daumenablage bringen soll, ließ sich nicht ermitteln. Eigentlich läßt es sich mit dem Blackhawk ganz gut spielen – für den Kaufpreis kommt aber zu wenig Leistung über den Ladentisch.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	befriedigend

Gravis Thunderbird



Dem Thunderbird sieht man die konstruktionstechnische Verwandtschaft zum Blackhawk an. Die Unterschiede liegen in einer größeren Handablage mit Ruder- und Throttle-Spielzeug sowie dem farblich eher schwülstigen Outfit. Die Spielsteuerung in Win 95 zeigt sich dabei mal wieder von der störrischen Seite – das Ruderrad will partout nicht erkannt werden. In der Ergonomie-Abteilung ergibt sich ein zwiespältiges Bild: Während der eigentliche Griff anschmiegsam das Fingerwerkzeug des Spielers verwöhnt, sind Tastenqualität und Drehräder-Anordnung nicht berauschend.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

InterAct PC Sabre



Von InterAct/Jöllenbeck wurde uns ein preiswertes Spielzeug zur Verfügung gestellt. Die angenehm ergonomische Entwicklung ist gleichermaßen für Links- und Rechtshänder geeignet – beidseitige Doppelknöpfe machen's möglich. Mit Flugi-typischen Tasten kann der Sabre nicht aufwarten, dafür hat er manuelle Trimmer und eine Auto-Feuer-Option. Haarsträubende Wendemanöver sind durch die weiten Wege kaum möglich – etwas mehr Rückgrat wäre wünschenswert gewesen. Insgesamt ein Allrounder mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis und vorbildlicher Verbindung zum Joystick-Port.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Logitech WingMan Extreme Digital



Der stämmige Logitech-Klotz wird nie einen Schönheitspreis gewinnen, als Spiele-Allrounder ist er jedoch mit Sicherheit nicht zu verachten. Ein wohlgeformter Joystick-Griff, sauber zu bedienende Funktionsknöpfe und eine gute Win95-Software stehen auf der Habenseite des digitalen Extremes. Mit Hilfe des Treibers sind alle sechs Feuertasten ansprechbar, so daß den Programmierfreuden des Benutzers keine Hindernisse im Wege stehen. Weniger erbaulich ist der schlappe Throttle-Schalter, das fehlende Ruder sowie die nicht für alle Spiele geeignete Digital-Technik.

Ausstattung:	gut
Software:	sehr gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Saitek X7 – 34

Die Mikroschalter-Verehrer von Saitek haben mit dem X7 – 34 einen kleinen, aber feinen Stick im Programm. Das schwarze Spiele-Gefährt steht zwar auf wackeligen Beinen, stößt jedoch in erfreulich ergonomische Dimensionen vor. Als Standard-Controller ohne Flug-Ambitionen besitzt der X7 – 34 eine Turbofunktion sowie Trimm-Dich-Tasten für den manuellen Justierbedarf. Positiv sind die sichere Verbindung zum PC und der moderate Preis zu sehen. Auf der Gegenseite sind etwas überdimensionierte Funktionsknöpfe und die relativ magere Spannkraft des Griffs zu verbuchen.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Saitek X8 – 30

Den großen Bruder des X7 stellt der X8 – 30 dar, der auch unter dem Synonym „Acemaster 18" Bekanntheit erlangt hat. Spielernaturen mit gutgebauten Fingersammlungen werden sich über den mächtigen Griff und den Throttle-Bolzen freuen – weniger gelungen sind der lummelige Coolie-Hat sowie die Riesen-Tasten an der Spitze des Griffs. Immerhin darf der Stick-Schrauber an Trimmung und Turboeinstellungen drehen, wohingegen das Faltblatt und die DOS-Software angestaubt sind. Insgesamt ist der Saitek-Stick ein solides Werkzeug für anspruchsvollere Flug-Gemüter.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Suncom F-15E Talon

Ein recht preiswertes Exemplar der Flightstick-Gattung erreichte uns von Suncom. Der Talon gehört dabei zur Spezies der programmierbaren Joysticks und verfügt über vier Speicherbänke. Im Normalbetrieb agiert er als 2 Achsen/4 Tasten-Stick, der Spezialmodus sorgt für die Nutzung zweier 4 Wege-Schalter. Mit deren Hilfe stellen Rundumsicht-, Throttle- und Ruderübungen keine Hindernisse dar. Die ergonomischen Eigenschaften setzen voraus, daß Sie eine mächtige Spielepranke haben – Besitzer kleingewachsener Fingerwerkzeuge haben Erreichbarkeitsprobleme.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Thrustmaster Top Gun

Inhaber von mittelgroßen Händen können aufatmen: Mit dem Top Gun werden auch für normalgewachsene Rechtshänder Fugerlebnisse greifbar. Die softwaretechnische Einbindung verläuft idiotensicher, hardwareseitig sind vier Standard-Tasten sowie eine große Hütchen-Spirale auf dem Stick plaziert. Das ergonomische Design sowie die Handablage stehen auf der Habenseite, ein negativer Einschlag ist beim Knopf-Handling festzustellen. Wer auf Ruder und Throttle verzichten kann, ersteht mit dem Tom Cruise-Gedächtnis-Knüppel eine günstige Fliegenklatsche.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut



Thrustmaster X-Fighter

Der mit knapp 100,- Mark angesetzte X-Fighter sieht im direkten Vergleich zum Top-Gun-Kollegen wie dessen großer Bruder aus. Er zeichnet sich durch eine unbarmherzige Standsicherheit, einen wohlgeformten Griff inklusive Handablage sowie durch eine flinke Knopferreichbarkeit aus. Weitere Merkmale sind die locker-flockig zu bedienenden Aktionsknöpfe sowie der deftige Stick-Widerstand. Die Flugerlaubnis kann durch fehlende Gas- und Ruderhebel nur eingeschränkt erteilt werden, bei Spielen mit hohen Reaktionsanforderungen ist der Widerstand etwas störend.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	gut



Vidis Destiny Scorpion

Der erste Vidis-Stick hat eigentlich herzlich wenig mit einem Skorpion zu tun. Weder das konventionelle Äußere noch der Spaß im Spiel erzeugen Assoziationen, die man gemeinhin mit diesem gefährlichen Tier verbinden kann. Der Scorpion ist vielmehr ein durchschnittliches Exemplar moderner Joystick-Kunst mit einem Hang zu schwammigen Fliegererlebnissen. Ein flutschiger Hut-Schalter und die kaum benutzerfreundliche Knopfanbringung bestärken den Eindruck eines wenig berauschenden Controller-Designs. Da wartet die Redaktion lieber auf die Neuerscheinungen.

Ausstattung:	befriedigend
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend





Vidis Destiny Black Widow

Die schwarze Witwe von Vidis gibt es in einer Ausführung mit und einer ohne Programmieroption. Für die Benutzung dieses Features muß der Stick sein Dasein zwischen Keyboard und PC fristen und kann ohne Software eingestellt werden. Insgesamt vier Speicherbänke stehen bereit, um die Programmierambitionen des Spielers dauerhaft zu verwalten. Wer darauf verzichten kann, erhält ein schnörkelloses Werkzeug mit allen Funktionen, die das Fliegerherz begehrt. Leider ließ sich mangels eines geeigneten Treibers der Hut-Schalter unter Win95 nicht aktivieren.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	gut
Gesamturteil:	**gut**



Z+Z-Soft (Logic3) PC Charger

Den kleinsten Vertreter aus dem Logic 3-Trio stellt der Charger dar. Flugtaugliche Features sucht man vergeblich, dafür sorgen Turbo- und Autofeuer sowie die Links-/Rechtshänder-Tauglichkeit für knackige Action-Einlagen. Gravierend benutzerfreundlich ist der Griff des Charger nicht – außerdem geben die eingebauten Federn beunruhigende Spielegeräusche von sich. Hat man sich an die leicht schwergängigen Knöpfe gewöhnt, kann sich der Tester durchaus mit dem St(r)ickmuster des Logic 3-Produkts anfreunden. Für Einsteiger eine interessante Knüppelvariante.

Ausstattung:	gut
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	**befriedigend**



Z+Z-Soft (Logic3) PC Dominator

Man nehme einen Charger, schraube ihm einen größeren Griff auf, schenke ihm einen Coolie-Hat, und schon lächelt den Anwender ein Dominator an. Ungefähr so läßt sich die Funktionalität des zweiten Sticks aus dem Hause Logic 3 beschreiben. Das Hütchen spielt dabei eine doppelbödige Rolle: Entweder es agiert in seiner angestammten Rolle als digitaler 4 Wege-Schalter oder es findet als kombinierter Throttle- und Ruderschalter Verwendung. In der Praxis kann diese ungewöhnliche Konstruktion durchaus überzeugen, ersetzt einen echten Flugi-Stick aber nur bedingt.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	**gut**



Z+Z-Soft (Logic3) PC Phantom

Der letzte und beeindruckendste Vertreter der uns vorliegenden Logic3-Dynastie ist der Phantom-Stick. Eine geschmeidige Griff-Oberfläche, intelligente Knopfanordnungen, stabile Spieleverhältnisse sowie ein regelrechtes Throttle-Geschoß sind die Features, die das Spieleleben mit dem Phantom angenehm gestalten. Die Kompatibilität zum CH Pro ermöglicht eine universelle Einsetzbarkeit des widerstandsfähigen Knüppel-Kollegen. Lediglich die fehlende Ruder-Steuerung wirft einen kleinen Schatten auf den Glanz des tadellosen und vergleichsweise preiswerten Sticks.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Modell	Eaglemax	Cobra 5	F-16 Combatstick	F-16 Fighterstick	Flight 2000 F-20	Flight 2000 F-22X	Blackhawk	Thunderbird	PC Sabre	WingMan Extreme
Info-Telefon	0541-122065	s. links	0541-122065	0541-122065	02173-9743-21	02173-9743-21	0541-122065	0541-122065	04287-1251-13	069-92032165
Preis (lt. Hersteller)	DM 99,-	DM 35,-	DM 149,-	DM 249,-	DM 49,-	DM 49,-	DM 60,-	DM 90,-	DM 35,-	DM 49,-
Feuerknöpfe	14	4	6	4	4	4	4	4	4	6
programmierbar	10 (XTRA AWARD)	-	-	4	-	-	-	-	-	6
Coolie-Hat	ja	ja	ja (2x)	ja (4x)	ja	ja	nein	ja	nein	ja
Schub/Ruderr	ja/nein	ja/nein	ja/nein	ja/nein	ja/nein	ja/ja	ja/nein	ja/ja	nein/nein	ja/nein
Kabellänge (cm)	160	130	200	200	190	180	170	180	240	180
Widerstand	mittel	schwach	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	mittel	schwach	mittel
Ergonomie	sehr gut	befriedigend	gut	gut	befriedigend	gut	gut	gut	gut	gut
Stabilität	sehr gut	ausreichend	gut	gut	befriedigend	gut	befriedigend	gut	befriedigend	gut
Spielsteuerung	gut	befriedigend	gut	gut	befriedigend	befriedigend	gut	gut	befriedigend	gut

Modell	X7 - 34	X8 - 30	F-15E Talon	Top Gun	X-Fighter	Scorpion	Black Widow	PC Charger	PC Dominator	PC Phantom
Info-Telefon	089-54612710	s. links	0541-122065	08161-871093	s. links	040-514840-0	040-514840-0	0041-417402116	s. links	s. links
Preis (lt. Hersteller)	DM 30,-	DM 79,-	DM 119,-	DM 89,-	DM 99,-	DM 60,-	DM 80,- (150,-)	DM 59,-	DM 70,-	DM 99,-
Feuerknöpfe	4	4	4 (12)	4	4	4	4	4	4	4
programmierbar	-	-	4 (12)	-	-	-	3	-	-	-
Coolie-Hat	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja
Schub/Ruder	nein/nein	ja/nein	ja/ja	nein/nein	nein/nein	nein/nein	ja/ja	nein/nein	nein/nein	ja/nein
Kabellänge (cm)	170	170	180	200	190	180	170	140	140	170
Widerstand	mittel	mittel	stark	mittel	stark	schwach	mittel	schwach	schwach	mittel
Ergonomie	gut	befriedigend	befriedigend	gut	gut	befriedigend	befriedigend	befriedigend	befriedigend	gut
Stabilität	befriedigend	gut	gut	gut	sehr gut	gut	gut	befriedigend	befriedigend	gut
Spielsteuerung	gut	befriedigend	gut	gut	sehr gut	befriedigend	gut	gut	gut	gut

HARDWARE

PC Games Disc & Mag

Mit der Hardware-Referenzliste können Sie unbesorgt den Weg zum nächsten PC-Hardware-Schrauber antreten, um Ihren Wunschrechner zusammenzustellen. Jeden Monat finden Sie auf dieser Seite nach Produktgruppen eingeteilt aktuelles Spielewerkzeug, das in unseren Tests ausführlich besprochen wurde. Die Einordnung in die jeweilige Hardware-Kategorie erfolgt dabei nach dem Gesamturteil – vorgestellte Produkte mit gleicher Abschlußnote werden noch einmal nach den Ergebnissen in den Einzelmerkmalen sortiert.

15 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	PCG 1/1998	089-1497360	sehr gut
Philips	Brilliance 105	PCG 1/1998	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	PCG 1/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	PCG 1/1998	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	PCG 1/1998	02153-733400	gut
miroDisplays	V1570 F	PCG 1/1998	01805-228144	gut
NEC	MultiSync E500	PCG 1/1998	0180-5242521	gut
Samsung	Syncmaster 500p	PCG 1/1998	0180-5121213	gut
Iiyama	Vision Master 350	PCG 1/1998	089-900050-33	gut
Sony	Multiscan 100sf	PCG 1/1998	0180-5252586	gut
Step	15F03T	PCG 1/1998	02361-376683	gut
Mitsubishi	Diamond Scan 15VX	PCG 1/1998	02102-486-770	gut
Highscreen	MS 15AX	PCG 1/1998	02405-444-4500	gut
Hitachi	CM500ET	PCG 1/1998	0211-5291552	gut

17 Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	PCG 2/1998	02153-733400	sehr gut
ViewSonic	P775	PCG 2/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	PCG 2/1998	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	PCG 2/1998	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	PCG 2/1998	02405-444-4500	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	PCG 2/1998	089-900050-33	gut
Samsung	Syncmaster 700p	PCG 2/1998	0180-5121213	gut
Sony	Multiscan 220AS	PCG 2/1998	0180-5252586	gut
Hitachi	CM630ET	PCG 2/1998	0211-5291552	gut
NEC	MultiSync E700	PCG 2/1998	0180-5242521	gut
Step	17E03T	PCG 2/1998	02361-376683	gut
Mitsubishi	Diamond Pro 67TXV	PCG 2/1998	02102-486-770	gut
miroDisplays	V1770 T	PCG 2/1998	01805-228144	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	PCG 1/1998	0211-338000	sehr gut
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	PCG 1/1998	0211-338000	sehr gut
Terratec	AudioSystem EWS64 XL	PCG 1/1998	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	PCG 1/1998	01805-323488	sehr gut
Turtle Beach	MultiSound Pinnacle	PCG 1/1998	0531-125000	gut
Yamaha	SW-60XG	PCG 1/1998	04101-303-0	gut
Turtle Beach	Malibu Surround 64	PCG 4/1998	0531-125000	gut
Terratec	SoundSystem Base 64	PCG 1/1998	02157-81790	gut
VideoLogic	SonicStorm	PCG 1/1998	06103-93-4714	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-247	PCG 4/1998	04121-476860	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-255	PCG 1/1998	04121-476860	gut
Turtle Beach	Daytona PCI	PCG 4/1998	0531-125000	gut
Diamond	Monster Sound	PCG 1/1998	08151-266-0	gut
Elito	Miss Melody 3D	PCG 1/1998	09241-99170	gut
Anubis	Typhoon Wave 32 PnP	PCG 1/1998	06897-908825	gut
Terratec	SoundSystem Base 1	PCG 1/1998	02157-81790	befriedigend

2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V330	PCG 12/1997	08151-266-0	sehr gut
Elsa	Victory Erazor	PCG 12/1997	0241-60654-12	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	PCG 3/1998	01805-228144	sehr gut
STB	Velocity 128	PCG 3/1998	089-42080	sehr gut
Hercules	Thriller 3D	PCG 4/1998	089-89890573	sehr gut
ATI	All-in-Wonder	PCG 3/1998	089-4609070	sehr gut
Jazz Multimedia	Outlaw 3D	PCG 4/1998	02405-4444-500	gut
Hercules	Stingray 128/3D	PCG 12/1997	089-898905-73	gut
Jazz Multimedia	Adrenaline Rush	PCG 12/1997	02405-4444-500	gut
ATI	Xpert@Play	PCG 12/1997	089-4609070	gut
A-Trend	Helios 3D Voodoo Rush	Neuzugang	034298-71376	gut
Intergraph/EA	Intense 3D	PCG 3/1998	02408-940555	gut
Diamond	Stealth II S220	PCG 3/1998	08151-266-0	gut
Number Nine	Revolution SGRAM	PCG 3/1998	089-614491-13	befriedigend
Creative Labs	Graphics Blaster Exxtreme	PCG 3/1998	01805-323488	befriedigend

3D-Grafikkarten (Add-On)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Monster 3D	PCG 12/1997	08151-266-0	sehr gut
Guillemot	Maxi Gamer 3Dfx	PCG 12/1997	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	Hiscore 3D	PCG 12/1997	0531-2213110	sehr gut
VideoLogic	Apocalypse 3Dx	PCG 12/1997	06103-93-4714	gut
Matrox	m3D	PCG 12/1997	089-61447-40	gut

Komplettsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
pc.Spezialist	PC 233 MMX	PCG 12/1997	0521-9696-200	sehr gut
Seitz	Explosion 3Dx plus	PCG 12/1997	0711-990-5314	gut
Gateway 2000	G6-233	PCG 12/1997	0130-820854	gut
Actebis	TARGA Power Line	PCG 12/1997	02921-99-4444	gut
Wortmann Terra	Principia	PCG 12/1997	05744-944-125	gut
Peacock	TAKE Multimedia	PCG 12/1997	02957-79-0	gut

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	PCG 4/1998	0541-122065	sehr gut
Thrustmaster	X-Fighter	PCG 4/1998	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	PCG 4/1998	0541-122065	gut
Logitech	WingMan Extreme	PCG 4/1998	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	PCG 4/1998	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	PCG 4/1998	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	PCG 4/1998	08161-871093	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	PCG 4/1998	0041-417402116	gut
Genius	Flight 2000 F-22X	PCG 4/1998	02173-9743-21	gut
Gravis	Thunderbird	PCG 4/1998	0541-122065	gut
Saitek	X7 - 34	PCG 4/1998	089-54612710	gut
Saitek	X8 - 30	PCG 4/1998	089-54612710	gut
Vidis Destiny	Black Widow	PCG 4/1998	040-514840-0	gut
Genius	Flight 2000 F-20	PCG 4/1998	02173-9743-21	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Dominator	PCG 4/1998	0041-417402116	gut

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	PCG 2/1998	0541-122065	sehr gut
Microsoft	SW Gamepad	PCG 2/1998	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	PCG 2/1998	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	PCG 2/1998	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	PCG 2/1998	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Genius	MaxFire	PCG 2/1998	02173-9743-21	gut
Logitech	ThunderPad Digital	PCG 2/1998	069-92032165	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Endor Fanatec	Eezee Pad	PCG 2/1998	06021-840681	gut
Saitek	X6 - 31 M	PCG 2/1998	089-54612710	gut
Saitek	X6 - 32 M	PCG 2/1998	089-54612710	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Master Pad	PCG 2/1998	0041-417402116	befriedigend

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	PCG 2/1998	0180-5251199	sehr gut
Logitech	CyberMan 2	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	PCG 2/1998	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	PCG 2/1998	069-92032165	gut
Thrustmaster	Millennium 3D	PCG 2/1998	08161-871093	gut
InterAct	Cyclone 3D	PCG 2/1998	04287-1251-13	befriedigend

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	PCG 2/1998	08161-871093	sehr gut
Zye	Racing Simulator	PCG 2/1998	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	PCG 3/1998	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	PCG 2/1998	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	PCG 2/1998	08161-871093	gut
InterAct	V3 Racing Wheel	PCG 2/1998	04287-1251-13	gut
Vidis Destiny	Steering Wheel	PCG 2/1998	040-514840-0	gut
CH Products	Racing Wheel	PCG 2/1998	0541-122065	befriedigend





Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Haben Sie sich auch schon mal über den inflationären Gebrauch von Fremdwörtern geärgert? Wenn Sie abends in der Kneipe gerade mal ein Fremdwort benutzen, das zwar nutzlos ist, aber Eindruck schindet, so sei Ihnen hiermit gesagt, daß der einzige Unterschied zwischen einem Chiropraktiker und einem Osteopathen darin besteht, daß der Titel des Chiropraktikers länger ist. Dadurch hat der Osteopath einen entscheidenden Vorteil: Da er einen kürzeren Namen hat, kann er sich die Praxis mit einem Kollegen teilen und sowohl Kosten als auch das Rückgrat des Patienten halbieren. Ich gestehe nur ungern, wie alt ich wurde, bis ich herausfand, daß ein Gynäkologe ein Mediziner ist, der mit Frauen geheimnisvolle Dinge macht. Es gibt zwar noch andere Leute, die mit Frauen geheimnisvolle Dinge machen, aber ich habe bisher nicht herausgefunden, wie sie offiziell genannt werden. Wissen Sie, was ein Proctologe ist? Haben Sie schon einmal einen Eläolithen gesehen? Einem Toxalbumin ins kalte Auge geblickt? Wie weit darf die Enkulturation gehen? Haben Sie auch die Nase voll von diesen Fremdwörtern? Dann sind Sie die richtige Person für diese Seiten. Ich sage ja zu deutschem Wasser.

Rainer Rosshirt



MODEFRAGE

Alohahe Rossi,
zunächst, damit Du nicht schlecht auf mich zu sprechen bist, möchte ich anmerken, daß ich Euer Magazin... (wegen Überschleimung gestrichen, Anm. v. RR).
Eventuell solltet Ihr die Gruppenfotofrage noch einmal überdenken. Die liebe Petra hat durch ihr rotes Domina-Outfit viel von ihrem jugendhaften Charme eingebüßt, und der Stanglnator kommt seit neuestem im Schlafanzug daher.
Viele nette Briefe wünscht Dir:

Zuckerbrot

Ich bin echt erschüttert. War ich bisher so naiv zu glauben, unsere Zeitschrift würde gekauft, um über Computerspiele zu informieren, so muß ich nun zu meinem Entsetzen feststellen, daß wir auch nach modischen Gesichtspunkten bewertet werden. Den Vorwurf, Mitglieder der Redaktion würden sich wie eine Domina kleiden, muß ich aber entschieden zurückweisen. Wie mir Herr Stangl glaubhaft versicherte, pflegen diese in schwarzes Leder gehüllt zu praktizieren. Auch habe ich Fräulein Maueröder noch nie mit Peitschen oder Handschellen angetroffen, und so scheint mir bei Ihnen doch wohl eher der Wunsch der Vater des Gedankens zu sein. Geben Sie es ruhig zu – wir haben doch alle unsere kleinen Schwächen. Zudem kann ich Ihnen gern bestätigen, daß Fräulein Maueröders „jugendlicher Charme" durchaus nicht gelitten hat und in keinster Weise in Abhängigkeit zu ihrer Garderobe steht. Etwas anders verhält es sich mit dem „Stanglnator". Da er krampfhaft versucht, ein wenig von seiner aggressiven Art zu verlieren, bevorzugt er es seit einiger Zeit, sich leger, locker und tuffig zu kleiden. Die Motorradjacke bleibt im Schrank. Als ich ihn auf den „Schlafanzug" ansprach, verlor ich kurzzeitig 50% meiner Sehkraft (zugeschwollenes rechtes Auge).

PREISFRAGE

Hi Rainer!
Neuer Versuch! Nachdem mein erster Leserbrief von Dir schändlichst vernachlässigt wurde (obwohl mein Rosshirt-Gedicht in meinem Bekanntenkreis auf große Resonanz gestoßen ist), muß ich es halt noch einmal versuchen. Ich werde erneut versuchen, mit Dir eine geistreiche und für uns beide furcht... äh... fruchtbare Korrespondenz zu Papier zu bringen.
1. Spieletester = Traumberuf?
Ich stelle mir Deine Arbeit irgendwie super vor. Immer die neuesten Spiele zocken und schöne Frauen treffen (ich spreche natürlich von Petra). Das muß doch der Hammer sein. Oder sieht Dein Arbeitsalltag doch etwas anders aus, als ich hier vermute?
2. Gedankensprung, sehr weiter Gedankensprung! Ich habe meinen Blick mal eben durch mein Zimmer schweifen lassen und festgestellt, daß ich nun wirklich sehr viel Geld in meinen Computer investiert habe. Für einen Schüler (16) sogar eigentlich viel zu viel. Wenn man bedenkt, daß ein neuer PC 2.500 Mark kostet und einen Materialwert von 400 Mark hat (bei Spielen verhält es sich ähnlich), muß man sich doch fragen, warum alles so schrecklich teuer ist. Eigentlich ist der ganze Computermarkt eine einzige Abzockerei. Man sollte sich überlegen, ob man mit dem vielen Geld nicht etwas Besseres tun könnte.

Also Tschüß, D. S.



Da ich nicht so sehr auf diese Art von Personenkult stehe, will ich von einer Veröffentlichung eines Gedichtes mit mir als Gegenstand absehen. Ich bitte um Verständnis.
1. Ganz so flauschig, wie Du es Dir ausmalst, ist unser Beruf leider nicht. Zum einen ist es ein sehr großer Unterschied, ein Spiel zu „zocken" oder es zu testen. Aber selbst „zocken" büßt unter Zeitdruck sehr viel von seinem Reiz ein. Zudem sehen wir uns auch täglich gezwungen, richtig zu arbeiten, und keiner von uns wagt es, an die Einführung der 40 Stunden-Woche zu denken. Oft artet dieser Job in echte Knochenarbeit aus.
Aber ich muß Dir dennoch recht geben: Wir alle lieben unseren Beruf, obwohl sich bei mir erste Zweifel einschleichen, ob ich das Rentenalter noch erreiche.
2. Dein Gedankengang erscheint mir etwas oberflächlich. Ein Hobby kostet eben Geld. Und der Computer ist noch nicht einmal eines der teuren Hobbys! Dein PC ist problemlos drei Jahre nutzbar, macht (Taschenrechner klappert leise) 69,44 Mark im Monat. Bei einem Spiel (hier nehmen wir einen Schnitt von 80,- Mark an) zusätzlich gibst Du also monatlich knapp 150,- Mark aus. Für die gleiche Kohle könntest Du auch elfmal ins Kino gehen. Damit wärst Du aber nur rund 22 Stunden im Monat beschäftigt. Du siehst also... alles nur eine Frage des Standpunktes.



GRUNDSATZ-FRAGE

Hallo Rainer,
ich arbeite selbst als Programmierer und bekomme natürlich mit, daß die Computerbranche einem irrsinnig schnellen Fortschritt ausgeliefert ist. Genauso bei den Spielen. Immer schneller, immer mehr 3Dfx, immer mehr Voodoo. Das heißt natürlich auch in meinem Fall (privat: P90, 24 MB, 4 MB Grafik, 16-fach) nach mehr als einem Jahr PC Games: zufrieden kaufen, dann Frust und Ärger, da ja einige Spiele auf einem so „alten" PC ja gar nicht mehr laufen. Meine Frage deshalb: Wie lange rechnet Ihr eigentlich, daß ein PC-Freak Eure Zeitschrift nach dem ersten Mal noch kaufen wird? Ein Jahr – oder länger? Im Ernst: Mich würden Eure Überlegungen interessieren. Es kann doch kein Normalverbraucher mit all dem finanziell mithalten. Von der Spieleflut ganz zu schweigen, von der man monatlich überschwemmt wird. Da müßte man ja rund um die Uhr spielen. Mein Vorschlag daher: Wie wäre es damit, nicht nur die PC Games Plus anzubieten, sondern auch eine Rubrik „Classics von gestern" einzuführen, wo altbekannte „Supergames" wieder einmal beschrieben werden, um auch denen weiterhin ein attraktives Heft zu liefern, die nicht Markus Mediamarkt oder Siegfried Saturn heißen. Ich würde mich freuen, wenn Ihr meinen Brief veröffentlicht, weil ich glaube, daß dieses Thema vielen auf dem Geldtascherl (auf gut österreichisch) liegt.
Mit freundlichen Grüßen:

Peter Gajdorusz

Leider vermag ich Deiner Logik nicht zu folgen, was jedoch auch an der fortschreitenden Vergreisung meiner Person liegen könnte. Ein „PC-Freak", dessen Rechenknecht nach 2-3 Jahren veraltet ist, wird nun nicht plötzlich sein Hobby aufgeben und als Begleitlektüre das Fachorgan vereinigter Kaninchenzüchter abonnieren, sondern seinen Rechenknecht aufrüsten. Auch die Sache mit der „Spieleflut" entzieht sich meinem Begreifen. Kein Softwarehersteller hat Drogen, die stark genug wären, ihm vorzugaukeln, es gäbe User, die alles kaufen. Wozu auch? Wenn ich keine Sportspiele mag, kaufe ich auch keine. Zu Deiner Idee mit dem Recycling alter Artikel: Ich kann mir nicht vorstellen, daß die Mehrheit unserer Leser Kürzungen in der Berichterstattung von Neuheiten zugunsten aufgewärmter Altartikel in Kauf nehmen würde. Aber wie schon angesprochen – die Vergreisung – lasse ich mich gerne eines besseren belehren, falls ich mich irren sollte.



ALTERSFRAGE

Lieber Herr Rosshirt,
immer wieder passiert es, daß sich eine Gelegenheit ergibt, die man nicht wahrnehmen kann, da man nicht reif dafür ist, etwas damit anzufangen. Und später stellt es sich heraus, daß man eine Chance verpaßt hat, dem Leben einen Sinn zu geben. Entsprechende Beispiele möchte ich Ihnen und meinem Ego ersparen. Bis auf eines! Vor etwa zehn Jahren (ich war damals durchschnittlich 12 Jahre alt) besaß jemand ein vermutlich damals schon veraltetes Textadventure namens *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*. Mein Englisch war damals so mies, daß es nicht gelingen wollte, mehr zu erreichen als von den Vogonen in den Weltraum gestoßen zu werden – woraus eine gewisse Ablehnung dem Spiel gegenüber entstand. Vor ungefähr fünf Jahren gab mir jemand etwas zu lesen, das sich als jenes alles erklärende Epos von Douglas Adams herausstellte. Von da an fühlte ich mich gewappnet, meinen Kampf für Artur, Ford und Zaphod aufzunehmen. Doch es war zu spät: Jenes *Hitchhicker's Guide* war verschollen, vermutlich war es dem Delphin gefolgt und ist bis heute nicht wieder aufgetaucht. Rückblickend bin ich sicher, daß jenes Versäumnis für alle anderen Übel maßgeblich war. Deshalb bin ich wild entschlossen, es ungeschehen zu machen, um von neuem beginnen zu können. Werden Sie mir helfen?

Markus Lampe

Bitte lasten Sie mir nun nicht die Verantwortung für eigene Versäumnisse auf! Ich hab mich zwar redlich bemüht, aber auch ich konnte diese Perle programmiertechnischen Schaffens nicht wieder zum Leben erwecken. Als einzigen Ausweg aus Ihrer Misere sehe ich eine Kleinanzeige oder einen Einbruch ins technische Museum. Es gab auch einmal eine Sammlung von Infocom, dem Hersteller des Produkts, die mittlerweile auch schon über ein Jahr alt ist.
Was mich aber noch mehr wundert, ist Ihre Hingabe an ein hoffnungslos veraltetes Spiel. Zudem sind Sie da auch nicht der einzige! Immer wieder kommen Briefe von Lesern an, die auf eine Rückkehr dieser Fossilien hoffen. Auch ich verbrachte ungezählte Nächte davor und hege heute noch wehmütige Erinnerungen daran. Zumindest in meinem Falle dürfte es sich aber um eine Verklärung alter Zeiten handeln. Im Normalfall kann ich mir nicht vorstellen, wie ein User, der zu Zeiten der Erstveröffentlichung eines solchen Spieles noch mühsam lernen mußte, Wörter wie „Wauwau" mit realen Dingen in Verbindung zu bringen, eine derartige Vorliebe hegen kann, konnten sich doch damalige Spiele in keiner Weise mit den heute angebotenen messen. Und kommen Sie mir nicht mit „Spielwitz" – der war damals auch nicht größer! Hier wäre ich über erklärende Worte unserer Leserschaft sehr verbunden.



GRUND-SCHWATZ-FRAGE

Tach Rainer!
Da Du meine letzten vier Briefe scheinbar ignoriert hast und mir gerade ziemlich langweilig



ist, starte ich einen letzten verzweifelten Versuch, in Deine so anspruchsvollen Seiten zu kommen.
1. Vor ein paar Jahren war das Thema Virtual Reality in aller Munde. Heute hört man davon jedoch gar nichts mehr. Tut sich auf dem Gebiet noch was? Mittlerweile muß es doch möglich sein, VR-Brillen zu einem moderaten Preis anzubieten.
2. Ich verstehe, daß Du Angst vor Fotos hast. Trotzdem bin ich im Zeitalter der Gentechnik in der Lage, den Lesern Deine Visage zu offenbaren. Man nehme die Gene von Udo Lindenberg, Guildo Horn und Wim Thoelke, und schon ist man in der Lage, Dich zu klonen. Nach Schaf Dolly kommt Freak Rainer.
3. Hängt in dem Büro vom Stanglnator ein Kruzifix?

Bis dann, Tobias

PS: Als langjähriger PC Games-Leser weiß ich, daß Du Bildschirmschoner sammelst. Könntest Du mir Deinen Lieblingsschoner schicken?

1. Im Bereich der VR-Brillen ist es tatsächlich recht still geworden. Das mag an dem immer noch sehr hohen Preisniveau liegen. Aber ich vermute, daß sie sich nicht durchgesetzt haben, weil deren Handhabung doch recht „gewöhnungsbedürftig" ist und „Otto Normalverbraucher" deren Notwendigkeit nie so recht eingesehen hat. Bei mir liegt immer noch so ein Ding herum. Alle paar Monate freue ich mich über den tollen 3D-Effekt, bekomme wieder Kopfschmerzen und deponiere sie im hinteren Winkel meines Schreibtisches. Ein guter Monitor ist eben viel praktischer.
2. Woher nimmst Du die Informationen? Ich habe nicht die geringste Ähnlichkeit mit oben genannten Personen. Schon eher würde es mit ein paar Genen von Fred Feuerstein, einem Geier und einem Teddy-Bär funktionieren.
3. Im Büro von Herrn Stangl hängt so einiges, worauf ich aber hier nicht näher eingehen will. Ein Kruzifix gehört jedoch nicht dazu. Und das ist auch gut so, da es ihn – ebenso wie Weihwasser und Knoblauch – daran hindern würde, sein Büro zu betreten.

POLITISCHE FRAGE

Hallo Rainer!
Immer wieder finde ich in der PC Games Diskussionen um die Preise von Soft- und Hardware. Ich kann mich aber Deiner Meinung nicht anschließen. Es ist nun einmal eine Tatsache, daß die Hardware viel zu teuer ist. Die Hersteller verkaufen zu wenig, darum versuchen sie, den Umsatz nicht durch die Stückzahl, sondern durch den Einzelpreis zu machen. Würden sie die Preise senken, könnten sie auch viel mehr verkaufen, weil sich immer mehr Anwender einen PC zulegen würden, wenn er billiger wäre. Nicht zuletzt würde diese Preispolitik neue Arbeitsplätze schaffen, da mehr PCs hergestellt werden müßten. Wenn es weniger Arbeitslose gibt, gibt es natürlich auch mehr Menschen, die die PCs kaufen. Und wird mehr Hardware verkauft, wird logischerweise auch mehr Software verkauft. Ist doch eigentlich ganz einfach, oder? Bevor die Hersteller also über die Umsätze jammern, sollten sie einfach die Preise reduzieren. Aber warum machen sie es nicht? Sie sind eben zu gierig, weil (zumindest am Anfang) mit Umsatzeinbußen zu rechnen ist.

Bernd Nosseck

Buh, da schlägt aber jemand ganz gewaltig mit dem Hammer der Vereinfachung zu. Ich muß Dir leider sagen, daß Du komplett auf dem Holzweg bist. Es ist nicht immer möglich, Produkte noch billiger auf den Markt zu bringen, da die Kosten für Materialien und Arbeitslöhne nicht unbegrenzt verringert werden können. Natürlich könnte man jetzt sagen, dann sollten die Hersteller eben in den sauren Apfel beißen und dennoch billiger verkaufen, weil es immerhin Arbeitsplätze und neue Märkte schaffen würde. Auch das ist nicht unbedingt richtig. Natürlich würde so ein Vorgehen Arbeitsplätze schaffen – allerdings nicht hier in Deutschland, sondern im Ausland, wo die Kosten für einen Arbeitsplatz eben nun einmal niedriger sind. Wäre uns damit geholfen? Schon jetzt können es sich die wenigsten Firmen leisten, hier in Deutschland zu fertigen. Diesen Effekt zu forcieren, kann ja nicht Sinn der Übung sein. Privat ist mir zudem aufgefallen, daß immer mehr Verbraucher zu Billigprodukten greifen und genau diese erhalten. Was ich damit sagen will, ist, daß die Produkte selbst immer billiger (nicht preiswerter!) werden und nicht mehr so haltbar, weniger ausgereift und störanfälliger sind. Ist es das, was Du willst? Mir persönlich ist ein Gerät, das zwar mehr kostet, aber dafür länger haltbar, ausgereift und besser verarbeitet ist, lieber als ein Videorecorder für 299,- Mark, der zwei Jahre lang ein mittelprächtiges Bild liefert, um danach wegen eines beschädigten Lesekopfs auf dem Sondermüll zu landen. Wie denken unsere Leser darüber?

KARRIERE-FRAGE

Hallo Rainer!
Ich kenne Lara Croft persönlich. Sie ist 16 Jahre alt und geht in meine Klasse. Als sie neu in meine Klasse kam, konnte ich es einfach nicht glauben. Sie sieht wirklich genauso aus wie Lara! Und das ist nicht nur meine Meinung. Alle in meiner Klasse sind der gleichen Meinung. Nun habe ich eine Bitte an Dich. Kannst Du mir nicht sagen, wo sie sich als menschliche Lara bewerben kann? Sie fände das auch okay. Das Ganze ist kein Scherz. Nun aber zu meinem zweiten Problem. Was haben nur alle gegen Cyrix-Prozessoren? Ich kaufe mir nur Cyrix. Sie sind viel billiger. Aber das ist nicht der einzige Grund. Mein neuer PR200MX mit 166 MHz läßt jeden Pentium mit 166 MHz wie einen 486er aussehen – und das beim Spielen! Wer hat also das dumme Gerücht in die Welt gesetzt, daß Cyrix schlecht sind?

Lord Z

Ich verschweige hier lieber, auf welche Schule Du gehst, damit nicht Rudel von marodierenden Computerfreaks die Gänge blockieren, um einmal mit Lara fotografiert zu werden. Um einen reibungslosen Ablauf des Unterrichtes zu gewährleisten, würde ich Deiner Mitschülerin auch empfehlen, sich zumindest nicht wie Lara zu kleiden, obwohl in Eurem Alter ja Herzinfarkte eher unüblich sind. Wie auch immer: Leider kann ich Deiner Bekannten wenig Hoffnung machen. Inzwischen gibt es schon eine menschliche Lara – nämlich Vanessa Demouy –, die nicht nur wirklich wie Lara aussieht, sondern auch professionelles Modell ist. Ich kann mir zwar nicht vorstellen, daß Eidos beliebig viele Laras durch die Lande wandeln läßt, aber ich will einer vielversprechenden Karriere nicht im Wege stehen und schicke Dir per Mail eine Adresse. Themawechsel:
Wer macht hier den Cyrix schlecht? Wir nicht. Vielleicht kam der lädierte Ruf von früheren Versionen dieses Prozessors. Seit dem Cyrix MX gibt es aber nun wirklich nichts mehr an ihm auszuzetzten. Voll kompatibel und dennoch preiswert. Was will man mehr?

RANKING

PC Games empfiehlt

Adventures/Rollenspiele

Klassisches Adventure

Baphomets Fluch 2	Revolution	10/97
Blade Runner	Westwood Studios	1/98
Monkey Island 3	LucasArts	1/98
Toonstruck	Virgin Interactive	12/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Lands of Lore 2	Westwood Studios	11/97

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	1/98

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	Empire	3/97
F22 ADF	Digital Image Design	1/98
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive	10/97
Red Baron 2	Sierra	2/98

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Comanche 3	NovaLogic	5/97

Panzer

Armored Fist 2	NovaLogic	12/97

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Civilization 2	MicroProse	5/96
Incubation	Blue Byte	11/97
M.A.X	Interplay	1/97

Echtzeit

Age of Empires	Microsoft	11/97
C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C 2 Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
Dungeon Keeper	Bullfrog	7/97
WarCraft 2	Blizzard	2/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele“)

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß 2	Ascaron	9/97
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97

Sportspiele

Fußball

FIFA 98: WM-Qualifikation	Electronic Arts	1/98
UEFA Champions League ´97	Krisalis	6/97
World Wide Soccer	Sega	9/97

Basketball

NBA Live 98	Electronic Arts	1/98

Golf

Links LS – 1998 Edition	Access	10/97

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Eishockey

NHL Hockey 98	Electronic Arts	11/97

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97

Beat ’em Up

Virtua Fighter PC 2	Sega	11/97

Jump&Run

Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium!	Crystal Dynamics	6/97

Flipper

Pro Pinball: Timeshock!	Empire	7/97
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Little Big Adventure 2	Electronic Arts	9/97
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Jedi Knight	LucasArts	12/97
MDK	Shiny	4/97
Tomb Raider	Eidos Interactive	1/97
Tomb Raider 2	Eidos Interactive	12/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blue Byte	6/97
I-War	Ocean	1/98
Privateer 2	Origin	12/96
Starfleet Academy	Interplay	10/97
Wing Commander: Prophecy	Origin	2/98

Shoot ’em Up

Panzer Dragoon	Sega	2/97

Keine Veränderungen im Referenz-Bereich. Die Zusatzdisk Mysteries of the Sith kann zwar Jedi Knight noch einmal grandios aufwerten, es handelt sich aber dennoch nicht um ein vollwertiges Produkt und wird daher nicht in die Referenzliste aufgenommen.

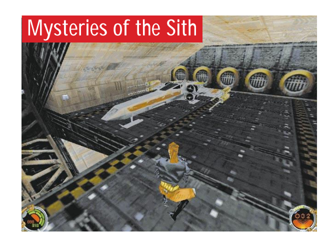


Bereits erhältlich:

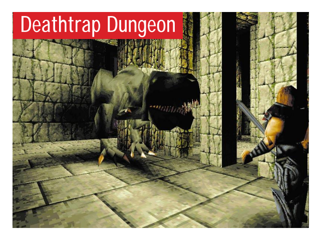
Titel	Hersteller	Genre
Warhammer: Dark Omen	Electronic Arts	Strategie
Ubik	Cryo	Action/Strategie
Dunkle Manöver	Trionade	Strategie
Anstoß 2: Verlängerung	Ascaron	Wirtschaftssimulation
Warbreeds	Red Orb	Strategie
Powerboat Racing	Interplay	Rennspiel
You don´t know Jack	BMG Interactive	Quiz
CART Precision Racing	Microsoft	Rennspiel
Jedi Knight: Mysteries of the Sith	LucasArts	3D-Action
Battlespire	Bethesda Software	Rollenspiel

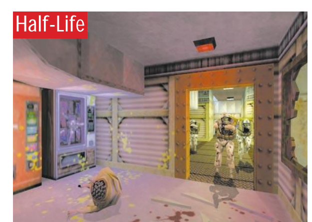
3D-Action & Arcade-Action

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Daikatana	ION Storm	3D-Action	1. Quartal 98
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	3D-Action	Januar 98
Descent 3	Interplay	3D-Action	1. Quartal 98
Fighter Squadron	Activision	3D-Action	Juni 98
Fighting Force	Eidos Interactive	Arcade-Action	Februar 98
Forsaken	Acclaim	3D-Action	Mai 98
Half-Life	Sierra	3D Action	April 98
Outcast	Infogrames	3D-Action	Juni 98
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	Jump&Run	Juni 98
Unreal	Epic Megagames	3D-Action	August 98


Mysteries of the Sith


Warhammer: Dark Omen


Deathtrap Dungeon


Half-Life

präsentiert

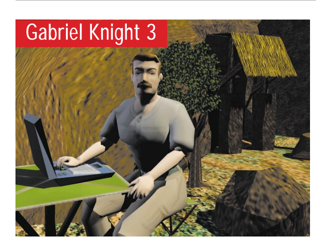
Weil wir von unseren Lesern immer wieder gefragt werden, was denn im Erscheinungsmonat der jeweiligen PC Games nun tatsächlich im Laden steht, haben wir unsere beliebte Coming Soon-Seite entsprechend ergänzt. Während es sich bei den angegebenen Release-Terminen um Absichtserklärungen der Hersteller handelt, können Sie davon ausgehen, daß die links oben aufgeführten Titel Ende Februar bzw. im Laufe des März erhältlich sind.

Adventure & Rollenspiel

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Fallout	Interplay	Rollenspiel	Juni 98
King´s Quest 8	Sierra	Adventure	2. Quartal 98
LMK	Attic	Rollenspiel	3. Quartal 98
Meridian 59: Revelation	3DO Studios	Online-Rollenspiel	1998
Might & Magic 6	3DO Studios	Rollenspiel	2. Quartal 98
Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	Adventure	4. Quartal 98
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	1. Quartal 98
Gabriel Knight 3	Sierra	Adventure	2. Quartal 98
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	3. Quartal 98
WarCraft Adventure: Lords of the Clan	Blizzard	Adventure	3. Quartal 98

WiSim & Strategie & Denkspiele

Titel	Hersteller	Genre	Termin
ANNO 1602	Sunflowers/MAX Design	Wirtschaftssimulation	April 98
Civilization 3	MicroProse	Strategie (rundenbasiert)	4. Quartal 98
Dark Reign Mission Pack	Activision	Strategie	März 98
Dominion Storm	ION Storm	Strategie (Echtzeit)	2. Quartal 98
Incubation Mission-CD	Blue Byte	Strategie	März 98
Populous 3: The Third Coming	Bullfrog	Strategie (Echtzeit)	April 98
Rebellion	LucasArts	Strategie (rundenbasiert)	2. Quartal 98
Die Siedler 3	Blue Byte	Strategie	Dezember 98
SimCity 3000	Maxis	Aufbau-Strategiespiel	2. Quartal 98
StarCraft	Blizzard	Strategie (Echtzeit)	März 98


Gabriel Knight 3


Might & Magic 6


Populous 3


Die Siedler 3

Simulationen & Flugsimulationen

Titel	Hersteller	Genre	Termin
F-22 Total War	Ocean	Flugsimulation	3. Quartal 98
Falcon 4.0	MicroProse	Kampfflugzeug-Simulation	2. Quartal 98
Jetfighter Full Burn	Take 2	Kampfflugzeug-Simulation	März 98
M1 Tank Platoon 2	MicroProse	Panzer-Simulation	April 98
MiG Alley	Empire	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
Spearhead	Zombie	Panzer-Simulation	1. Quartal 98
Strike Force	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
SU-27 Flanker 2	Mindscape	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98
Team Apache	Eidos Interactive	Kampfhubschrauber-Simulation	1. Quartal 98
X-Fighters	Sierra	Kampfflugzeug-Simulation	1. Quartal 98

Sport- & Rennspiele

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennspiel	1. Quartal 98
Game, Net & Match (Great Courts 3)	Blue Byte	Tennis-Simulation	Mai 98
Sensible Soccer 2000	Sensible Software	Fußball-Simulation	Mai 98
Snowriders 98	Ocean	Sport-Action	April 98
The Golf Pro	Empire	Golf-Simulation	März 98
UEFA	Ocean	Fußball-Simulation	Juni 98
V-Rally	Ocean	Rennspiel	Juni 98
Newman/Haas Racing	Psygnosis	Rennspiel	2. Quartal 98
Micromachines 3	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal 98
Formel 1 ´98	Psygnosis	Rennspiel	1. Quartal 98


Falcon 4.0


SU-27 Flanker 2


Game, Net & Match


V-Rally

VORSCHAU



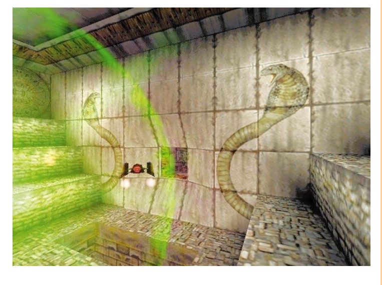
STARCRAFT



Was haben die meisten *StarCraft*-Release-Termine gemeinsam, die derzeit im Internet, in Büros und auf Schulhöfen kursieren? Sie sind falsch. Richtig ist vielmehr, daß die Blizzard-Crew immer noch die Erkenntnisse des Battle.Net-Beta-Tests auswertet. Als sicher gilt mittlerweile ein Verkaufsstart zwischen Mitte und Ende März (1998!) – und zwar zeitgleich in den USA und in Deutschland, da die Übersetzungs- und Synchronisierungs-Arbeiten längst abgeschlossen sind. Hält *StarCraft* das, was man von Blizzard-Spielen erwarten darf?

FORSAKEN

Wow – was für ein Spektakel! Das 360°-Vergnügen *Forsaken* von Probe läßt so ziemlich jede Konsolen-Ballerei mächtig alt aussehen. Kann es ein besseres Argument für die Anschaffung einer 3Dfx-Karte geben? Was noch vor wenigen Monaten kaum jemand für möglich gehalten hätte, finden Sie jetzt zum Antesten als Exklusiv-Demo auf der aktuellen PC Games-Cover-CD-ROM. Die dazugehörigen Hintergrund-Infos liefert Ihnen das vierseitige Preview in diesem Heft. In vier Wochen folgt dann der ausführliche Test, der unter anderem auf die Langzeitmotivation des Edel-Shooters eingeht.



ZU BESUCH BEI ORIGIN

Stanglnator meets Lord British: Neben zusätzlichen brühwarmen Fakten zu *Ultima: Ascension* aus erster Hand liefert Ihnen das Origin-Special erste Details zum *The Darkening*-Nachfolger *Privateer 3*. Ob die Designer dabei auf die brillante *Wing Commander: Prophecy*-Engine zurückgreifen, welche Hollywood-Größen in den Videosequenzen zu sehen sind, welche spielerischen Neuerungen auf Weltraum-Söldner und -Händler warten – all das und vieles mehr lesen Sie in unserer Exklusiv-Reportage.



TIPS & TRICKS

Die 48 Seiten-Strecke füllen wir auch nächsten Monat wieder mit gründlichen Komplettlösungen, praktischen Cheats und unverzichtbaren Tricks zu aktuellen Bestsellern. Unter anderem dürfen Sie sich auf Karten und Taktiken zur *Jedi Knight*-Mission-CD *Mysteries of the Sith* und zum 3D-Echtzeitstrategiespiel *Dark Omen* freuen. Wer sich die *Anstoß 2-Verlängerung* oder *Perry Rhodan: Operation Eastside* zugelegt hat, wird mit Tips & Tricks direkt von den Programmierern versorgt. Außerdem schließen wir die *F1 Racing Simulation*-Serie mit der dritten Folge ab. Wenn alles klappt, können wir sogar mit ersten heißen Tips zu den mutmaßlichen Mega-Hits *StarCraft* und *ANNO 1602* aufwarten.



ANNO 1602

Ist es moralisch verwerflich, eines der wichtigsten Strategiespiele dieses Jahres zu testen, solange es noch keine einzige Mission enthält, solange noch massive Änderungen an der Benutzeroberfläche vorgenommen werden und solange der Gegner dieses Prädikat nicht verdient? Aus Qualitäts-Gründen haben sich Sunflowers und MAX Design einen weiteren Monat gegönnt, um ein möglichst hochwertiges und nicht zuletzt bugfreies Strategiespiel mit Referenz-Ambitionen abzuliefern.
Was sich konkret getan hat, verrät Ihnen *ANNO 1602*-Projektleiter Jürgen Reußwig in unserem Exklusiv-Interview ab Seite 36. In der nächsten Ausgabe steht, ob *ANNO 1602* tatsächlich die Maßstäbe setzt, mit denen sich alle Wirtschaftssimulationen künftig messen müssen.



HARDWARE XTRA

Eine neue Windung in der unendlichen Aufrüstungsspirale: Die hauseigene Hardware-Abteilung der PC Games testet für Sie die erste Generation der Voodoo ^{2}-Grafikkarten und sagt Ihnen, was die Platinen wirklich taugen und ob sich ein Umstieg jetzt schon lohnt. Dazu wie immer: Alle Daten, Fakten, Preise. Außerdem: Welche Neuerungen bringt Windows 98 für Spielernaturen? Wir analysieren die Beta-Version des Betriebssystems.

Die PC Games Ausgabe 5/98 erscheint am 1. April 1998